

# BIOHAZARD RE:2

## OFFICIAL COMPLETE GUIDE



バイオハザード RE:2 公式コンプリートガイド






# BIOHAZARD RE:2

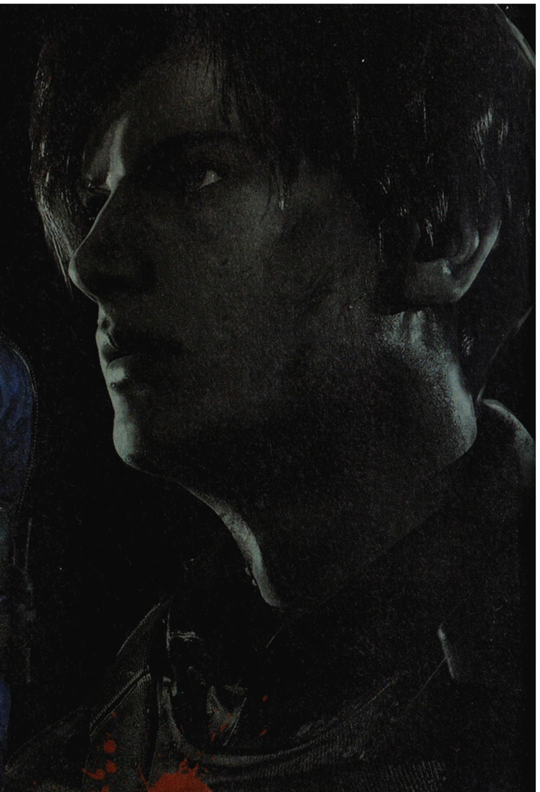
## 公式コンプリートガイド

CONTENTS



※:本書の画面写真と操作方法はPlayStation®4版「CERO:D版」のものです。
※:本書の情報は2019年2月15日時点のものです。以降のバージョンアップやパッチ等により情報に差異が発生することがあります。予めご了承ください。





# LEON S. KENNEDY

## レオン・S・ケネディ

CV：Nick Apostolides／森川智之

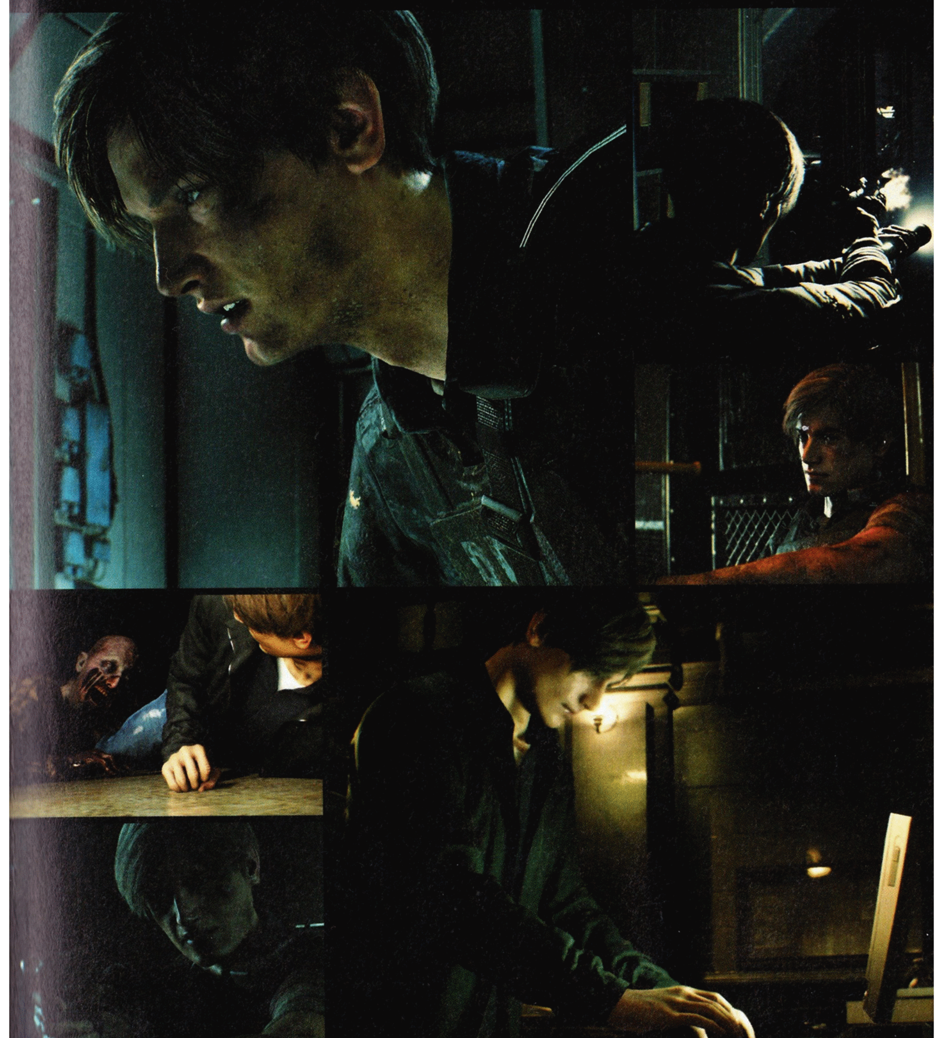
ラクーンシティ周辺で頻発する猟奇事件に興味を持ち、自らラクーン市警への配属を志願した新人警官。着任日直前に自宅待機命令が下され、それ以降市警との連絡がつかなくなる。独断でラクーンシティに向かった途上のガソリンスタンドで、クレア・レッドフィールドと遭遇。2人はラクーンシティでのバイオハザードに巻き込まれることになる。

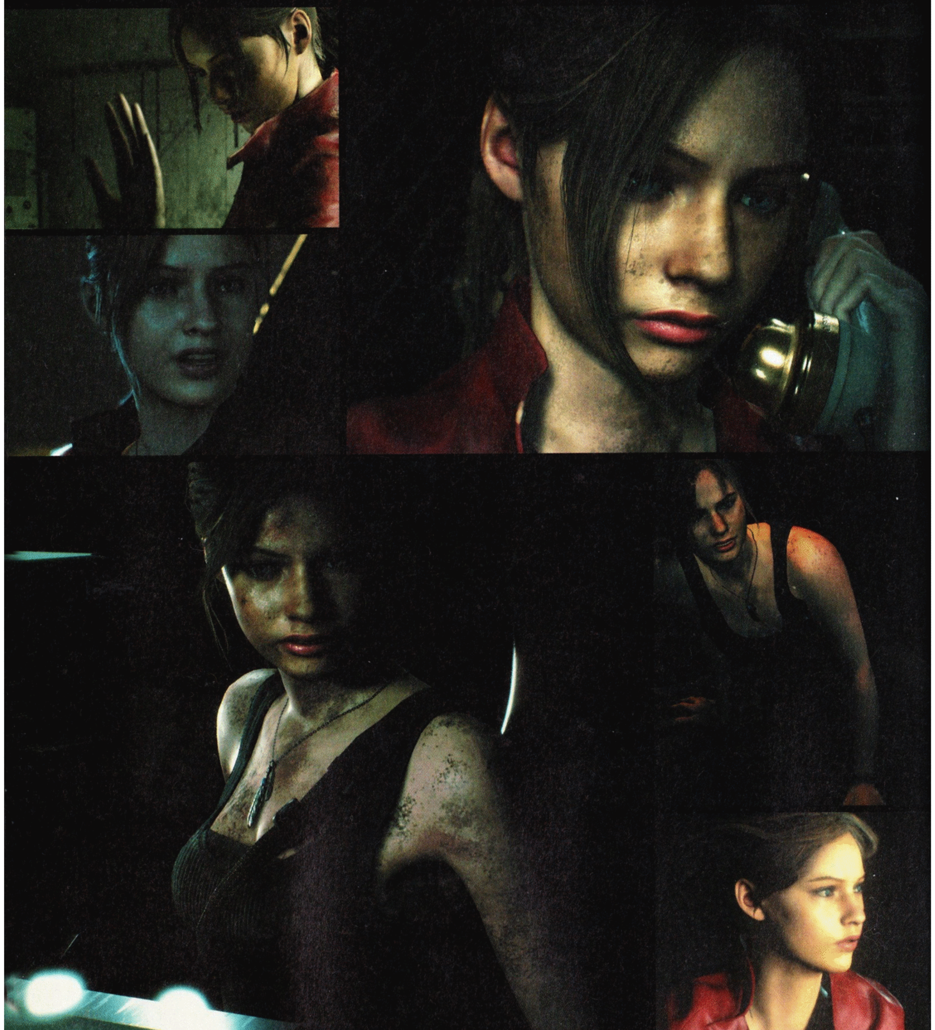
### Leon's Scenario

ラクーンシティからの連絡が途絶えて数日。
レオン・S・ケネディは、配属先の市警へと車を走らせていた。
行く手に待ち受けるのが、悪夢だとも知らずに——。















# CLAIRE REDFIELD

## クレア・レッドフィールド

**CV：Stephanie Panisello／甲斐田裕子**

ラクーン市警所属の特殊作戦部隊である「S.T.A.R.S.」隊員のクリス・レッドフィールドの妹。失踪した兄を捜すためラクーンシティに向かう途上でレオンとともにバイオハザードに巻き込まれ、警察署内で出会ったシェリーと脱出を図ることとなる。

### Claire's Scenario

もうひとりの主人公による、もうひとつの悪夢——。
クレア・レッドフィールドはラクーンシティへと急いでいた。
日常が崩壊する足音に、彼女はまだ気づいていない。

# ADA WONG

## エイダ・ウォン

CV：Jolene Andersen／皆川純子

レオンが警察署内で出会ったFBI捜査官を名乗る美しい女性。製薬会社アンブレラが生み出した生物兵器「G-ウィルス」の開発者であるアネット・バーキンの捜査協力をレオンに依頼する。ともに戦うなかで、互いに信頼にも似た感情を抱くようになる2人だったが……。













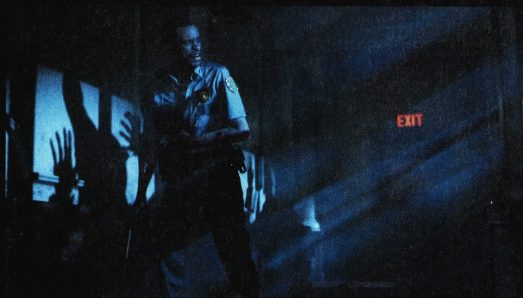
# SHERRY BIRKIN

## シェリー・バーキン

CV：Eliza Pryor　佐々木りお

バイオハザード発生後、警察署に逃げ込んでいた少女で、「G-ウィルス」開発者であるウィリアム・バーキンとアネット・バーキン夫妻の娘。普段から研究活動に没頭する両親とは疎遠な日々を送っている。警察署内でクレアと出会い、母親を捜すために行動をともにすることとなる。

## MARVIN BRANAGH
マービン・ブラナー　CV：Christopher Watson／小松史法




ラクーン市警所属の警官。階級は警部補で、レオンの先輩になる。非常に正義感が強く、勇敢な人物。バイオハザードに侵された警察署内で、瀕死の重傷を負いながらもレオンとクレアに脱出の助言を与え勇気づける。

## BRIAN IRONS
CV：Sid Carton／広瀬彰勇　ブライアン・アイアンズ

ラクーン市警察署長。市警の最高責任者でありながら、裏で製薬会社アンブレラ及び「G-ウィルス」開発者のウィリアム・バーキンと癒着。多額の賄賂と引き替えに、事件の捜査妨害やもみ消しを行っていた。



## ANNETTE BIRKIN
アネット・バーキン　CV：Karen Strassman／林 真里花



「G-ウィルス」開発者の1人。開発責任者であるウィリアム・バーキンの妻で、シェリーの母親。合理的で冷静な性格ではあるが、長年研究に没頭するあまり、倫理観に乏しく、自己中心的な一面がある。





## WILLIAM BIRKIN
ウィリアム・バーキン　CV：TJ Rotolo／関 俊彦



「G-ウィルス」開発の最高責任者。有能な科学者だが、ウィルス開発のためには同僚をも実験体にするなど、冷酷な狂気を持つ人物。独断で研究を続けていたが、アンブレラ特殊工作部隊の襲撃に遭う。

## BEN BERTOLUCCI
ベン・ベルトリッチ

エイダからの依頼で、アンブレラ社の調査を進めていたフリージャーナリスト。軽薄な態度とは裏腹に、用心深く抜け目がない性格。アイアンズ署長とアンブレラの癒着や「G-ウィルス」の存在を突き止めた。



## ROBERT & EMMA KENDO
ロバート ＆ エマ・ケンド



「ケンド銃砲店」のオーナーとその娘。「S.T.A.R.S.」制式採用拳銃「サムライエッジ」のカスタマイズを請け負っていた。バイオハザード発生による騒乱で妻は死亡し、娘のエマはウィルスに感染してしまった。

## HUNK
ハンク



「The 4th Survivor」のプレイヤーキャラクター。アンブレラ特殊工作部隊の隊員。部隊が全滅するような過酷な任務であっても常に生還することから、「死神」とあだ名される。

## TOFU
豆腐

「The 豆腐 Survivor」のプレイヤーキャラクターで、リアルさを極めた豆腐ボディの謎の生物？「S.T.A.R.S.」の制帽を着用し、「なにすんねん!」と怪しげな関西弁を駆使する。





BIOHAZARD RE:2
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

# Chapter 1 SYSTEM
システム

# 基礎知識

ここでは『バイオハザードRE：2』をプレイするときの流れや、プレイ時間、移動方法、アイテムの仕組みなど基本的なシステムを紹介。ゲームモードによる変化やクリアランクの決定方法についてもここで解説する。

## ー20年の時を経て生まれ変わった『バイオハザードRE：2』

『バイオハザードRE：2』は、1998年に発売されたシリーズ2作目『バイオハザード2』のリメイクにあたる。そのため、基本的なストーリーに変化はないが、マップやギミックの作動方法、ゲームシステムに至るまで再構築されているため、実質的に新作といえるほど変化が大胆に施されている。

### 各項目はゲームを進めると解放

ゲームをはじめて起動すると、まず最初に画面の明るさなどの設定をすることになる。設定が終わると、レオン編かクレア編のどちらを選んでプレイするかを決定する。そしてプレイを進めていくと、プレイ状況に応じてResultやConcept Art、別のシナリオなどが解放されていく。

■メインメニューで選べる項目

**Story：ストーリーモード（ゲーム本編）をプレイする**
- Continue…前回の続きからゲームを再開
- Load Game…セーブデータを選択してゲームを再開
- New Game…レオン編、クレア編のどちらかを最初からプレイ
- New Game（2nd）…レオン編、クレア編の別ストーリーを最初からプレイ
- Result…クリアランクを確認
- Costume…コスチュームを変更

**Extra：特別なゲームモードをプレイする**
- The 4th Survivor…ハンクが主人公の特別なゲームモードをプレイ
- The 豆腐 Survivor…豆腐たちが主人公の特別なゲームモードをプレイ
- The Ghost Survivors…4人のキャラクターを主人公とした特別なゲームモードをプレイ

**Bonus：ボーナスコンテンツを閲覧する**
- Record…プレイ記録と達成状況を確認
- Concept Art…コンセプトアートを閲覧
- Figure…フィギュアを閲覧

**Store：各クライアントのショップに接続する**

**Option：各種設定を変更**

■ゲーム進行の流れ

- ■ゲームを起動する
- ■初期設定を行う
  - ・表示言語の決定 ・画面の明るさを調整
  - ・RE NET登録
- ■「New Game」をプレイする
  - ・レオン編 ・クレア編
- ■レコードを達成する
  - ・Record解放
- ■レオン編、クレア編のどちらかをクリアする
  - ・Result解放
- ■レオン編をクリアする※
  - ・New Game（2nd）：クレア編解放
- ■クリア編をクリアする※
  - ・New Game（2nd）：レオン編解放
- どちらかを達成する
  - ■New Game（2nd）：レオン編をクリアする
  - ■New Game（2nd）：クレア編をクリアする
  - ・Extra：The 4th Survivor解放
- ■Extra：The 4th Survivorをクリアする
  - ・Extra：The 豆腐 Survivor解放
- ■2019年2月15日のタイトルアップデートを取得する
  - ・Extra：The Ghost Survivors追加

※：レオン編、クレア編のどちらを先にクリアしてもよい

Chapter 1 SYSTEM ｜ 基礎知識



## ー「Option」で表示などを調整

「Option」では、ボタンやスティックの操作割り当てや画面の明るさ、ゲーム内カメラの操作速度などを変更できる。複雑な操作を要求される本作はデフォルトの操作方法でも十分操作しやすいが、自分に合わせたボタン割り当てに変更すると、よりプレイしやすくなる場合がある（P.031）。



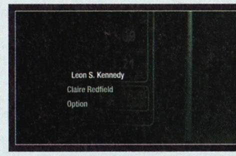
←操作タイプは3タイプ。それぞれ使い勝手が異なるので好みにあわせて変更しよう。

■「Option」で変更できる項目

- Controls…操作関連の変更［操作割り当て（操作タイプ、走り操作タイプ）］、オートリロード、照準設定、コントローラー振動）
- Camera…ゲーム内カメラの変更（カメラ操作方向、視野角、カメラ操作速度、カメラ振動）
- Display…画面表示の変更（明るさ調整、フィルム粒子ノイズ、表示領域調整、照準の色、チュートリアル表示、画面表示）
- Audio…音響関連の変更（ボイス／BGM／SEボリューム、ダイナミックレンジコントロール、スピーカータイプ、リアルタイムバイノーラル、コントローラーのスピーカー）
- Language…言語関連の変更（音声言語、表示言語、字幕表示）
- RE NET…RE NETにデータを送信するかどうか
- Default…すべての設定を基本設定に戻す

## ー2種類の「New Game」

「New Game」はレオン編かクレア編のどちらかを選んでプレイする。どちらのキャラクターを選んでもストーリーの大枠やギミックに大きな違いはないが、レオン編にはエイダパート、クレア編にはシェリーパートが挿入されており、それぞれ専用のシステムを使って探索する。




←初プレイ時は「New Game」ではなく、レオンとクレアのどちらかを直接選ぶ。

### クリア後は「2nd」でもう一度New Gameを遊ぶ

「New Game（2nd）」は、レオン編かクレア編のどちらかをクリアすると遊べるようになる。基本的なストーリーは通常の「New Game」と同じだが、スタート地点やアイテムの配置などが変化している。入手武器なども変化しているため、新鮮な気持ちでプレイできるだろう。




←1stと比べてギミックや敵の配置などが異なっているため、同じだと思うと痛い目にあう。

### もうひとつの物語「Extra」

「New Game（2nd）」をクリアすると解放される特別なゲームモードで、特殊部隊に所属するハンクを操作してゴール地点を目指すのが目的となる。この「The 4th Survivor」をクリアすると、豆腐をはじめとした特殊なキャラクターを操作する「The 豆腐 Survivor」が解放される。



←Extraは敵の配置が共通。ハンクで敵の位置を覚えておくと、豆腐以降が楽になる。

Chapter 1 SYSTEM ｜ 基礎知識

## Pauseでゲームを一時停止

OPTIONSボタンを押すと、ゲームにPauseをかけられる。するとゲームの進行がストップし、Pauseメニューが使用できる。Return to Gameを選ぶか、もう一度OPTIONSボタンを押せばPauseを解除できるので、気軽に使おう。なお、アイテム欄やマップを開く行為はPauseと似ているが別物なので、ゲームの進行を止めるときには使わないこと。

■Pause中にできること

- Return to Game…ゲームに戻る
- Load Game…セーブデータを読み込んでゲームを再開
- Record／Result／Costume／Option…メインメニューでできることと同じ
- Quit…メインメニューに戻る

## プレイ時間はクリアランクに影響

プレイ時間は、Pauseをかけていない間はずっと進み続ける。このプレイ時間は、クリアランクにのみ影響する要素である(P.017)。よりよいクリアランクを達成するためにも、なるべくプレイ時間が短くなるようなプレイを心がけよう。

■プレイ時間が停止する行為

- Pauseをかける
- イベントデモが発生している間

## プレイ状況のセーブ

各所にあるタイプライターを使うと、プレイ状況をセーブできる。セーブデータにはゲームモードやセーブした日付、場所などが記録されるので、ロードするときの目安にしよう。また、ゲームの進行が特定の状況に達すると進行がオートセーブされる。

■セーブデータに表示されるもの

- プレイ中のキャラクター(レオンもしくはクレア)
- ゲームモード
- セーブ回数
- セーブしたエリア
- セーブした年月日と時間

## ContinueとLoad Game

ゲームオーバー(P.027)になると、ContinueかLoad Gameのどちらかを選んでプレイを再開できる。Continueの場合は最新のセーブデータ(オートセーブ含む)からの再開となり、Load Gameの場合は任意のセーブデータを読み込んでの再開となる。Continue、Load Game問わず最新データを読み込んだ場合、プレイ時間は引き継がれる。

■ContinueとLoad Game

**Continue**

- 最新のセーブデータ(オートセーブ含む)から再開。プレイ時間は引き継ぎ

**Load Game**

- 任意のセーブデータを読み込んで再開。読み込んだデータがContinueの条件を満たす場合、プレイ時間は引き継ぎ

## 「HARDCORE」ではセーブシステムが変化

最高難易度であるゲームモード「HARDCORE」では、セーブするためにキーアイテムのインクリボンが必要になる。これは消費アイテムなので、自然とセーブ回数に制限が生まれる。また、オートセーブ機能も削除されるため、ゲームオーバーになったらセーブデータからやり直しとなる。

■「HARDCORE」でのセーブシステム変更点

- オートセーブ機能がなくなる
- タイプライターでセーブするときにインクリボンを消費する
(インクリボンがない場合、セーブできない)



## ゲームモードによってゲーム内容の一部が変化

New GameやNew Game(2nd)を選んでゲームをプレイする場合、キャラクターの次にゲームモードを選択することになる。これはゲームの難しさを決定づける要素で、プレイをサポートする要素が追加される「ASSISTED」、標準的な難しさの「STANDARD」、上級者向けの「HARDCORE」の3段階で構成されている。ゲームモードによって出現する敵の数や移動速度、配置されるアイテムの数などが変化する。なお、ゲームの難しさはランクシステムによっても左右される(P.028)。

## クリアまでの時間によってクリアランクが決定

本編のいずれかをクリアすると、クリアまでにかかったプレイ時間によってクリアランクが決定する。設定されたプレイ時間に余裕がほとんどないので、無駄な探索はしないなどの心がけが必要となる。なお、クリアランクS＋だけは無限弾薬武器を使わず、かつセーブ3回以内という条件も追加される。



⬅クリアランクはレオン、クレア、1stと2nd、そしてゲームモードごと別々に記録される。

■クリアランク一覧

| ストーリー | ランク S※ | | | ランク A | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | HARDCORE | STANDARD | ASSISTED | HARDCORE | STANDARD | ASSISTED |
| レオン編(1st) | 2時間30分以内 | 3時間30分以内 | 4時間以内 | 4時間以内 | 5時間以内 | 5時間以内 |
| クレア編(1st) | 2時間30分以内 | 3時間30分以内 | 4時間以内 | 4時間以内 | 5時間以内 | 5時間以内 |
| レオン編(2nd) | 2時間以内 | 3時間以内 | 4時間以内 | 3時間30分以内 | 4時間以内 | 5時間以内 |
| クレア編(2nd) | 2時間以内 | 3時間以内 | 4時間以内 | 3時間30分以内 | 4時間以内 | 5時間以内 |

| ストーリー | ランク B | | | ランク C | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | HARDCORE | STANDARD | ASSISTED | HARDCORE | STANDARD | ASSISTED |
| レオン編(1st) | 8時間以内 | 8時間以内 | 10時間以内 | 8時間以上 | 8時間以上 | 10時間以上 |
| クレア編(1st) | 8時間以内 | 8時間以内 | 10時間以内 | 8時間以上 | 8時間以上 | 10時間以上 |
| レオン編(2nd) | 5時間以内 | 5時間以内 | 8時間以内 | 5時間以上 | 5時間以上 | 8時間以上 |
| クレア編(2nd) | 5時間以内 | 5時間以内 | 8時間以内 | 5時間以上 | 5時間以上 | 8時間以上 |

※：クリアランクSはプレイ時間条件を満たしたうえでセーブ回数3回以内かつ、レコード報酬の無限弾薬武器(コンバットナイフ除く)を使用しなかったときのみクリアランクS+となる

## RE NETでさらに深く楽しむ

RE NETは"RESIDENT EVIL.NET"の略で、バイオハザードシリーズを長く、そして深く楽しむための完全無料のweb連動サービスである。プレイデータをRE NETに送ることで、そのプレイ内容を評価して表彰したりしてくれる。

■RE NETに送信されるデータの例

- ゾンビの部位を破壊した回数
- サブウェポンを使用した回数
- ゲームオーバーになった際の死因

## DLCやタイトルアップデートでゲームの幅を広げる

追加コンテンツであるDLCには、レオンとクレアの衣装やサムライエッジ・ジルモデルのような強力な武器、レコード達成報酬をすべて解放するものなど、プレイの幅を広げたり楽にするコンテンツが多数用意されている。また、2月15日に配信されたタイトルアップデートを適用すると、4本のシナリオで構成された新たなストーリー「The Ghost Survivors」がExtraに追加される。

## 「歩く」と「走る」

プレイヤーの移動方法には「歩く」と「走る」の2種類がある。当然「歩く」よりも「走る」ほうが速く移動できるため、よりよいクリアランクを達成するためにもプレイ中は可能な限り走って移動するのがいいだろう。レオンやクレア、ハンクなどプレイヤーによって移動速度に違いはないが、コンディション(P.023)がFINE以下になると、移動速度が低下する。プレイ時間の短縮を狙うならば、回復アイテムでコンディションをFINEに保ちながら移動するようにしたい。


↑クリアランクのことを考えると、走り続けるのがいいだろう。移動が速ければ、それだけ敵の攻撃も回避しやすくなる。

### クイックターンで反転する

クイックターンは通常よりも素早くその場で反転できる。正面から敵が迫ってきたときにクイックターンで反転して走って逃げれば、後ずさりするよりも安全に敵を振り切れる。通常はLスティック+Xボタンだが、Optionで操作タイプを変更すれば違う操作にできる(P.015)。

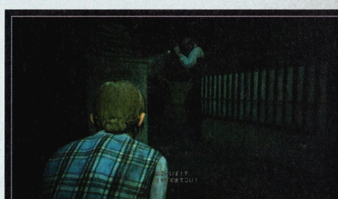

←後ずさるよりも素早く離脱できる。ゾンビが接近してきたときはこれで逃げるといい。

### シェリー専用の移動方法「しゃがむ」

クレア編に挿入されているシェリーパートでは、基本的に攻撃ができない。しかし、L2ボタンでしゃがむことができるので、これで物陰に隠れたり障害物をくぐったりしながら署長をやりすごし、目的地までうまくたどり着こう。

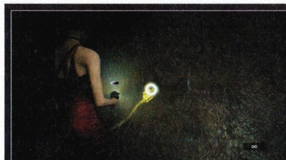
■「しゃがむ」の特徴

- 移動速度が「歩く」より遅い
- 身長が低くなるため障害物をくぐれる
- 物陰に隠れられる


↑しゃがんで物陰に隠れれば、署長に見つかりにくくなる。うまくやりすごして、目的地までたどり着こう。

### COLUMN エイダ専用のアイテム・EMFスキャナープロジェクター

レオン編に挿入されているエイダパートでは、周囲にある電子機器をハッキングして暴走させるEMFスキャナープロジェクターが使用できる。これで電子ロックを破壊したり、換気扇を暴走させたりして障害物を排除し、先に進む道を作り出していこう。


←武器と同じような使い方だが、使用回数に制限はない。残弾を気にせず、使いまくろう。



## アイテムを活用する

マップ内に配置されているアイテムは、必ず何か使い道が存在する。多くは先に進むためのギミックを作動させるために必要なものなので、まずはこれを探すのが目的となる。それ以外にも、攻撃するための武器や武器を強化するカスタムパーツ、体力を回復するものなどが存在する。


↑すべてのアイテムには必ず何か使い道がある。調べたり組み合わせたりして、使い道を探そう。



↑ポータブルセーフのように、アイテム自体がギミックになっている場合もある。これらの謎もしっかり解いておこう。

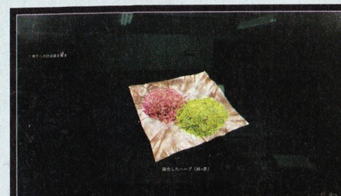
### アイテム欄はサイドパックで拡張

アイテムのサイドパックは、入手した瞬間にアイテム欄が2つ拡張される。これは、施錠されたロッカーや金庫などに隠されていることが多い。アイテム欄が拡張されればそれだけ持ち歩けるアイテムも多くなって探索が楽になるため、サイドパックは可能な限り入手すること。


←西オフィスにある金庫にはサイドパックが隠されているので、必ず解錠しよう。

## 体力はアイテムで回復

敵の攻撃を受けると、当然ながら体力が減少する。各キャラクターの体力の最大値は1200で、これが0になると死亡してゲームオーバーになる。そうなるまえに、各種ハーブや救急スプレーで回復すること。数多く入手できるグリーンハーブは単体での体力回復量は400と低めだが、ほかのグリーンハーブやレッドハーブと調合することで、回復量を増加できる。そのため、グリーンハーブは単体で使わずに、なるべく調合してから使うようにすること。もちろん、瀕死のときはこの限りではない。


↑調合に使うアイテムが2種類で済む調合したハーブ(緑+赤)は、序盤から終盤までお世話になる回復アイテムだ。

■回復アイテム一覧

| 回復アイテム | 効果 |
|---|---|
| 救急スプレー | 体力全回復 |
| グリーンハーブ | 体力400回復 |
| レッドハーブ | (単体では使用不可) |
| ブルーハーブ | 解毒 |
| 調合したハーブ(緑+緑) | 体力800回復 |
| 調合したハーブ(緑+赤) | 体力全回復 |
| 調合したハーブ(緑+青) | 体力400回復+解毒 |
| 調合したハーブ(緑+緑+青) | 体力800回復+解毒 |
| 調合したハーブ(緑+緑+緑) | 体力全回復 |
| 調合したハーブ(緑+赤+青) | 体力全回復+解毒+防毒+防御力上昇 |
| 調合したハーブ(赤+青) | 解毒+防毒+防御力上昇 |

## アイテムを調べる

アイテムは入手しただけでは宝の持ち腐れ。まずは正しい名称を調べよう。わかれば大まかな使い道も判明するので、その使い道にしたがってギミックを作動させよう。調べるときは、Lスティックで角度を変えて見てみることも重要だ。正面からは見えないところにギミックが隠されているかもしれない。

なお、アイテムによっては、調べると別のアイテムに変化するものもある。そうしたアイテムは、使い方も変化するので、入手したときと同様にきちんと調べて使い道を探ろう。




↑アイテムには、調べると名称が不確定名から正式名称に変わるものもある。アイテムを入手したら、まずは調べてみよう。



↑裏面や底面などにギミックが隠されている場合もある。Lスティックを使って回転させて、よく調べよう。

### 組み合わせて新しいアイテムを作成

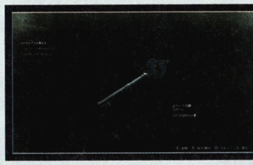
アイテムには、組み合わせて新たなアイテムを生み出せるものがある。弾薬のような消耗品やカスタムパーツのような武器を強化するもの、さらにはギミックを作動させるのに必要なアイテムなど、組み合わせが必要になる場面は多い。なお、一部の例外を除き、組み合わせたアイテムの分解はできない。



←新しいアイテムを入手したら、手持ちのアイテムと組み合わせてみることを心がけよう。

## キーアイテムを探す

先に進むためのキーアイテムは、マップの探索範囲のどこかに存在する。探索しきっていないマップ(P.022)を中心に、隅々まで調べつくそう。キーアイテムを入手したら使い道を調べて、目的地で使うこと。なお、使い道がなくなったキーアイテムには、右下にチェックマークがつく。



←キーアイテムは、先に進むカギになる。先に進めなくなったら、キーアイテムを探そう。

### 不要なアイテムを預ける・捨てる

ギミックを作動させるのに使ったキーアイテムや弾薬が尽きた武器など、使い道がなくなったアイテムは、アイテム欄を圧迫しないようアイテムボックスに預けよう。ちなみに、右下にチェックがついたキーアイテムは、アイテムボックスに預けないで捨ててしまうのもひとつの手だ。



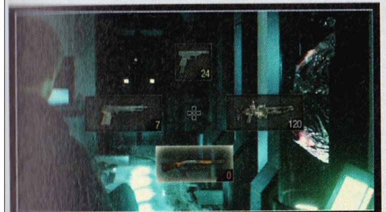
←レコード狙いでない限り、積極的にアイテムボックスにアイテムを預けていこう。

Chapter 1
SYSTEM
基礎知識

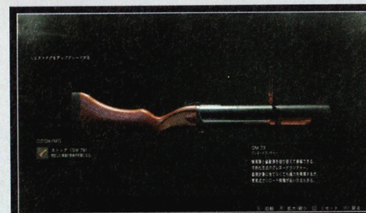


## 武器を装備する

迫りくるゾンビやG成体など、数多くの敵に対して丸腰で挑むのは無謀そのもの。まずは武器を装備して対抗手段を確保しよう。レオン、クレアともに最初から低威力のハンドガンを所持しているが、ストーリーを進めていくとショットガンやグレネードランチャー、対戦車砲といった強力な武器を入手できる。これらの武器を入手したらすぐに、アイテム欄で装備して使えるようにすること。また、武器は使うと弾薬を消費するので、無駄撃ちは可能な限り避けるように。



↑レオン、クレアともに4種類以上の武器が用意されている。すべてを持ち歩かず、必要なものだけ持ち歩くようにしたい。



↑カスタムパーツを装着すると、大型化する武器も存在する。そのような武器は、アイテム欄を2つ使わないと持ち運べない。

### 武器をショートカットに登録する

装備している武器は、方向キーの各方向に登録できる。登録すると、対応した方向キーを押せば素早く切り替えられる。敵に接近されるまではハンドガンで応戦し、近づかれたらショットガンで一気に撃退するなど、戦況や残弾に応じて武器の使い分けをするときなどに便利な機能だ。



←武器はどこに登録しても構わない。自分の使い勝手に合わせてこまめに登録し直そう。

### 弾薬のリロード・変更

アイテム欄に対応した弾薬がある場合、□ボタンを押すと弾薬を最大装弾数まで武器に込められる。また、武器が複数の弾薬に対応している場合、R1ボタンを押すと弾薬の種類を切り替えられる。焼夷弾と硫酸弾を使い分けられるグレネードランチャーでは、この切り替えは特に重要な行為となる。



←どちらの弾薬を装填しているかわからなくなったら、アイテム欄の所持弾薬を確認しよう。

## サブウェポンを活用する

サブウェポンである破片手榴弾や閃光手榴弾、コンバットナイフは、攻撃だけでなく防御にも使えるのが最大の特徴だ。威力が高く複数の敵を巻き込める破片手榴弾と、敵を瞬時にひるませられる閃光手榴弾は攻略のカギとなる重要な武器。普段は温存し、ここぞの場面で使おう。



←破片手榴弾は、G第3形態などの強敵を相手にするときにその威力を発揮する。

Chapter 1
SYSTEM
基礎知識

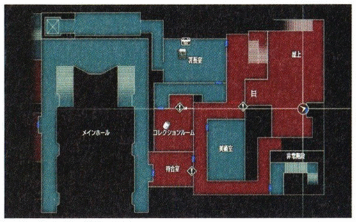
# 探索知識

ここでは、プレイのメインとなるマップ探索の知識を紹介。マップの見方以外にも、プレイヤーの体力とコンディションの関係や、具体的なペナルティがわかりにくい毒の詳細についても解説をしている。

## ー 探索の指針となる「マップ」

タッチパッドを押したときに表示されるマップには、周囲に配置されているアイテムや扉、さらにはギミックの位置まで表示されている。また、未入手のアイテムや調べられる場所が残っている範囲はマップの色が赤くなっている。そのため、先に進むためのギミックを作動させるためのキーアイテムは、マップの赤い範囲を中心に探せば、見つけ出しやすいだろう。

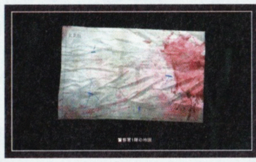
▪マップに表示される主なアイコン（アイテム以外）




- **青い扉** 通過済みの扉
- **窓** 敵が侵入してくる窓
- **白い扉** まだ通過してない扉
- **封鎖された窓** 木材で封鎖した窓
- **赤い扉** 鍵がかかっている扉
- **タイプライター** セーブできる
- **調査ポイント** 調べられる場所
- **アイテムボックス** アイテムを預けられる

### 探索フロアのマップを入手する

各探索フロアのマップは、そのフロアのどこかにある場合が多い。マップを入手すると、まだ足を踏み込んでいない部屋の名称や形状、部屋同士のつながりなどが表示されるようになる。特に部屋同士のつながりが判明するのは、最短距離で移動するためにも重要な情報となるだろう。



←マップは壁面や机の上にあることが多い。隅々まで探してマップを手に入れよう。

## ー 怪しい場所を調べる

マップの各所に点在する調査ポイントは、調べるとアイテムが入手できたり、先に進むためのギミックが作動するなど、さまざまなことが起きる。調査ポイントは、ある程度接近しないと調査できないので、きっちり接近してから調べること。なお、ギミックが作動済みになるなど、調べる必要がなくなった調査ポイントは表示されなくなる。

**調査可能**



↑○マークが表示されている場合は調査できる。

**調査不可**



↑チェックマークの場合は調査不可。もう少し接近しよう。



## ー ゾンビが侵入してくる窓をふさぐ

警察署1Fの通路にある窓は、ゾンビが侵入してくることがある。ゾンビの侵入は各所に配置されている木材を使って窓をふさげば防げるので、確実に行うこと。ゾンビが侵入してくる窓の数に対して入手できる木材は足りないため、よく通過する場所にある窓を優先してふさいでいくように。



←ゾンビが侵入しそうになっている窓でも、あまり通らない通路ならふさがないでもよい。

## ー コンディションと体力

体力の最大値は1200に設定されているが、プレイ中に具体的な数値を確認することはできない。その代わり、コンディションという形で視覚化して現在の体力が確認できるようになっている。コンディションがDANGERの場合は、ほとんどの敵の攻撃で死亡してしまうため、すぐに回復すること。

▪コンディションと体力の関係

**最大体力：1200（全プレイヤー共通）**
- ▫FINE…1200～800
- ▫CAUTION…799～300
- ▫DANGER…299～1

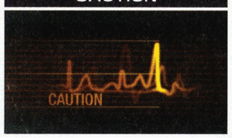
▪コンディション一覧

**FINE**



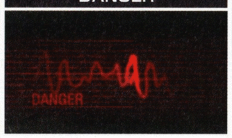

↑体力が満タンから800までの状態。2～3発ぐらいなら攻撃を受けても大丈夫。

**CAUTION**




↑体力が799～300の状態。ゾンビの攻撃1発で死亡する可能性が出てくる。

**DANGER**




↑体力が299～1しか残っていない状態。すぐに体力を回復すること。

### 体力を奪われる「毒」

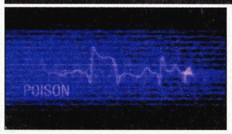
G成体や、G成体が生み出すG幼体の攻撃を受けた場合、コンディションがPOISON（毒）になる場合がある。毒状態になると時間経過で体力が減少し、ランダムに移動や攻撃がキャンセルされるというペナルティを負ってしまう。さらに体力がFINEに回復しなくなるため、死亡リスクも高まる。

毒はブルーハーブかブルーハーブを素材にして調合したハーブを使うと回復できる。また、調合したハーブ（赤＋青）と調合したハーブ（緑＋赤＋青）は180秒間毒にならなくなるという効果を持つ。G成体が出現するエリアでは、毒にならないようにあらかじめ使っておくという手もある。

▪毒の特徴

- ▫毒を回復しない限り体力がFINEにならない
- ▫0.5秒ごとに20ダメージ
- ▫体力がCAUTIONになった場合、毒によるダメージは受けない
- ▫ランダムに咳き込んで行動がキャンセルされる
- ▫900秒（15分）経過するか特定のハーブを使うと回復

**POISON**




←コンディションが紫色の毒々しい色に変化。できるだけ早く回復をすること。

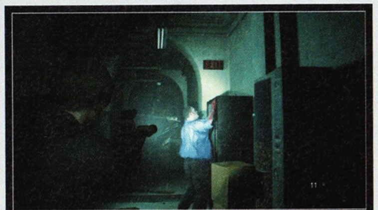
# 敵との戦闘

探索中にはゾンビをはじめとした多くの敵が出現する。それらと戦闘を繰り広げるのも『バイオハザードRE：2』の魅力のひとつといえる。ここでは、敵を攻撃する際の基礎知識や部位破壊などの要素を解説する。

## ー 武器で攻撃する

L2ボタンで武器を構えると、白い照準（レティクル）が表示される。レティクルはカメラの中心に表示されるので、Rスティックでカメラを動かして狙いをつけよう。狙いをつけてからR2ボタンを押すと、装備している武器で攻撃する。

攻撃が命中した場合、敵に設定された武器ダメージ値などをもとにダメージが算出され、さらに、武器ごとに設定された確率でクリティカルが発生する（P.027）。また、ダメージと同時に、ひるみや部位破壊が発生することもある（P.025）。



↑一番多く戦うこととなる敵は、間違いなくゾンビだろう。ゾンビは頭部が弱点なので、ここを重点的に攻撃するといい。



↑似たような武器でも攻撃力や装弾数などの性能が異なっている。状況に応じて武器を使い分けるのも戦闘に勝利する重要な要素だ。

### 照準を絞って攻撃する

武器によっては、L2ボタンを押しっぱなしにして攻撃しないでいると、照準が小さくなるものがある。この状態をFit状態と呼び、ダメージ倍率やクリティカル発生率が上昇する。また、弾丸が照準の中心に飛びやすくなるため、命中率も高くなる。利点は多いが、Fit状態になるまで時間がかかるため、多くの敵を相手にするときには使いにくい。

■照準の仕組み

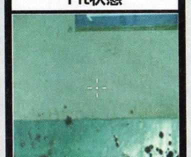
- □L2ボタンを押しっぱなしにすると照準が小さくなりFit状態になる
- □Fit状態はダメージ、クリティカル発生率が上昇する
- □攻撃するごとにFitが解除される

**照準をつけない**



↑レティクルは比較的大きいため狙いはつけやすいが、クリティカルは発生しにくい。

**Fit状態**



↑クリティカルは発生しやすいが狙いがつけにくい。使いこなすには練習が必要だ。



↑JMB Hp3のレーザーサイトは狙いをつけなくても常にFit状態になる。そのため、数値以上に高い攻撃力を発揮する。



## ー 部位ごとのダメージ

ゾンビとG成体のみ、特定の部位を攻撃すると破壊できる。攻撃が命中した部位に部位破壊値が蓄積していき、蓄積した値が部位ごとに設定された値を超えた場合に確率で部位破壊が発生。もし、蓄積した値が最大値を超えた場合は、必ず部位破壊が発生する。部位が破壊された場合、その部位を使った行動ができなくなる。なお、ゾンビの場合、頭部を破壊したら即死となるので頭部を狙おう。

■部位ダメージの仕組み

- □ゾンビとG成体のみ発生
- □攻撃するごとに部位破壊値が蓄積していく
- □部位破壊値が一定値を上回ると以下の確率で部位破壊が発生

**部位破壊発生確率＝現在の蓄積部位破壊値／（最大部位破壊値ー前回攻撃時の蓄積部位破壊値）**

- □蓄積した部位破壊値が最大値を超えると必ず部位破壊が発生
- □ゾンビは特定の武器で特定の部位を攻撃した場合、必ず部位破壊が発生

ハンドガンで頭部（クリティカル時のみ）
ショットガンで頭部　　マグナムで頭部
ミニガンで頭部　　ショットガンで腹部（至近距離）

## ー ダメージによる「ひるみ」

敵は何度も攻撃を受けると、ひるんで動きを止めることがある。ひるみの仕組みも基本的には部位破壊と同じで、蓄積したひるみ値が最小ひるみ値を超えるとひるみが発生する確率が上がり、最大ひるみ値を超えると必ずひるみが発生する。ひるんでいる時間は長くても数秒だが、それだけの時間があれば照準をFit状態にして大ダメージを狙うことも容易になる。まずは攻撃を何発か命中させてひるませ、ひるんでからあらためてFit状態で狙い攻撃するというテクニックも使える。

■ひるみの仕組み

- □敵には「最小ひるみ値」と「最大ひるみ値」がある
- □攻撃が命中するごとにひるみ値が蓄積していく
- □蓄積したひるみ値が最小ひるみ値を上回った場合、以下の確率でひるみが発生

**ひるみ発生確率＝現在の蓄積ひるみ値／（最大ひるみ値ー前回攻撃時の蓄積ひるみ値）**

- □蓄積したひるみ値が最大ひるみ値を超えると必ずひるみが発生
- □ひるんでいる敵が吹き飛ばされたり転倒したりすると、ひるみがキャンセルされる

## ー 燃焼ダメージと酸ダメージ

グレネードランチャーの焼夷弾、もしくは火炎放射器で攻撃すると、敵を燃焼させることができる。燃焼中は攻撃した武器ではなく、「燃焼（全身）」でダメージの判定を行う。同様に、グレネードランチャーの硫酸弾で攻撃した場合も命中後は「酸」で判定する。それぞれ一定時間ダメージを与え続ける強力な攻撃なので、ここぞというときに使うようにしたい。

■燃焼ダメージと酸ダメージの仕組み

**燃焼ダメージ**

- □火炎放射器、グレネードランチャー（焼夷弾）で発生
- □着火すると一定時間ごとにダメージ
- □イビーに特殊ダメージを与える

**酸ダメージ**

- □グレネードランチャー（硫酸弾）で発生
- □着弾すると一定時間ごとにダメージ



↑研究所に出現するイビーは、燃焼ダメージでトドメを刺さないと何度でも蘇る(P.204)。燃やし尽くして確実にトドメを刺そう。

## ー 敵による掴み

ゾンビやG第1形態など、プレイヤーを掴んでくる敵が存在する。掴まれた場合、サブウェポンを使って脱出しないとダメージを受けてしまう。ただし、脱出した場合はサブウェポンを消費するため、あえてダメージを受けるという選択肢もある。

■掴みの仕組み

- 特定の攻撃が命中すると「掴み」状態になる
- 掴みからダメージを受けると解除される
- ダメージを受ける前にサブウェポンを使うと解除される



↑ゾンビの攻撃はほとんどが掴みからの攻撃である。掴まれないようにするためには、接近されないことが一番重要だ。



↑掴みからの脱出に使ったコンバットナイフは、耐久値が残っていれば倒した敵から回収することができる。

### 掴みからの即死攻撃

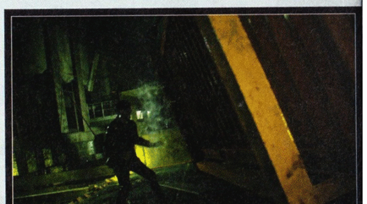
イビーやG第2形態、タイラントなど特定の敵が使用する掴みは、残り体力に関係なくプレイヤーを即死させる効果がある。このような敵に掴まれてしまった場合、サブウェポンを消費してでも必ず脱出をすること。脱出すれば即死しない。

■掴みからの即死攻撃の例

- G第2形態による走り攻撃(掴み)
- イビーによる掴み
- タイラントによる掴み



↑イビーは掴まれる前に化学燃料火炎放射器などで燃やし尽くそう。弱点を撃って一時的にダウンさせてもよい。



↑G第2形態との戦場にあるコンテナにプレイヤーが当たると即死してしまう。コンテナの効果範囲外で戦うようにすること。

## ー コンバットナイフの使い方

サブウェポンであるコンバットナイフは、射程が短く攻撃力も低い。そのため、攻撃に用いるよりもゾンビが死んでいるか確認したり、掴まれた際に脱出するために使うことのほうが多い。攻撃を命中させたり、掴まれた際の脱出に使うと耐久値が減少し、0になるとナイフは失われる。



←コンバットナイフはたくさん入手できる。無理に回収することを考えなくてもよい。



Chapter 1 SYSTEM ― 敵との戦闘

## ー 手榴弾の使い方

2種類ある手榴弾は、どちらもL1ボタンで構えてR2ボタンで投げて使用する。それぞれ投げてから爆発するまで一定の時間経過が必要で、投げる軌道を変えることで空中で爆発させたり地面で炸裂させたりと、使い方を変えることができる。

なお、破片手榴弾は爆発範囲内にいる敵すべてにダメージを与え、閃光手榴弾は爆発範囲内にいる敵を強制的にひるませる効果を持つ。

■手榴弾の仕組み

**共通**
- L1ボタンで構えてR2ボタンで投げる
- 組みつかれたときL1ボタンで使用できる(威力減少)

**破片手榴弾**
- 爆発したとき効果範囲内にいる敵にダメージ

**閃光手榴弾**
- 効果範囲内にいる敵を強制的にひるませる



↑ゾンビの掴みから脱出するときに手榴弾を使った場合、その手榴弾を撃ち抜くと頭部を部位破壊して一撃で倒すことができる。

## ー ダメージの算出方法

ダメージは敵に設定された武器カテゴリごとのダメージ値と命中した部位ごとのダメージ補正倍率、そして武器自体に設定されたダメージ補正倍率をかけ、それに現在のゲームモードなどから算出されたランク補正 (P.028) によって決定される。そのため、基本的に難しいゲームモードほど与えられるダメージが低くなってしまう。

Fit状態 (P.024) で攻撃した場合、Fit補正倍率がダメージに乗算される。また、武器ごとに設定された確率でクリティカルが発生することがある。クリティカルが発生すると、ダメージにクリティカル補正倍率がさらに乗算される。

■ダメージ計算式

**ダメージ=武器ダメージ値※1×武器固有補正倍率※2×命中した部位の補正倍率×ランク補正倍率**

※1:武器カテゴリごとのダメージ値。敵ごとに決まっている

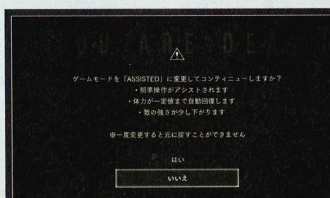
※2:武器ごとの基本倍率×Fit補正倍率×クリティカル補正倍率

## ー ゲームオーバー

体力が0になる、あるいは即死攻撃を受ける、またはシェリーパートで署長につかまるなど、特定の条件を満たすとゲームオーバーになる。ゲームオーバーになったら2種類の方法でゲームを再開できる。

■ゲームオーバー時に選択できること

- Continue…最新のセーブデータからゲームを再開する
- Load Game…任意のセーブデータからゲームを再開する
- Quit…タイトル画面に戻る




↑ゲームモードがSTANDARDの場合、ゲームオーバーになったときに□ボタンを押すとゲームモードをASSISTEDに変更できる。

Chapter 1 SYSTEM ― 敵との戦闘

# ランクシステム

ゲームモードの選択以外にも、ゲームの難しさを左右する要素がランクシステムである。プレイ中に逐次変化するランクシステムの仕組みを把握すれば、ある程度はゲームの難しさのコントロールも可能になるだろう。

## ランクシステムとは

ランクシステムとは、ゲームモードと連動してゲーム全体の難易度をコントロールするシステムのことである。プレイヤーが何か行動するたびにランクポイントが増減し、その総量で現在のランクが決定する。そして、そのランクごとに決められた補正倍率が攻撃をしたときや受けたときのダメージに適用されて、最終ダメージが決定する。獲得できるランクポイントは行動ごとに決まっており、そのランクポイントにゲームモードごとの補正倍率をかけたものが最終獲得ランクポイントとなる。

### ■ランクシステムの仕組み

- □行動によってランクポイントが増減
- □増減したランクポイントでランクが決定
- □ランクによってダメージ倍率が変化
- □タイラントへの攻撃ではランクポイントは増加しない

### ■ランクポイントの上限と下限

| ゲームモード | 初期 | 下限 | 上限 |
|---|---|---|---|
| ASSISTED | 2100 | 0 | 4999 |
| STANDARD | 5500 | 3000 | 8999 |
| HARDCORE | 10000 | 8000 | 12999 |

### ■ランクによるダメージ補正倍率

| ランク | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ランクポイント | 0以上 | 1000以上 | 2000以上 | 3000以上 | 4000以上 | 5000以上 | 6000以上 | 7000以上 | 8000以上 | 9000以上 |
| 被ダメージ | ×0.70 | ×0.70 | ×0.80 | ×0.80 | ×0.90 | ×1.00 | ×1.20 | ×1.60 | ×2.00 | ×3.00 |
| 与ダメージ | ×1.80 | ×1.60 | ×1.40 | ×1.20 | ×1.10 | ×1.00 | ×0.90 | ×0.80 | ×0.70 | ×0.65 |
| 与部位破壊値 | ×2.00 | ×1.80 | ×1.60 | ×1.40 | ×1.20 | ×1.00 | ×0.95 | ×0.85 | ×0.75 | ×0.65 |

### ■ランクポイントが減少する行為

| 行動 | 減少値 |
|---|---|
| 被ダメージ※1 | ×0.5 |
| コンティニュー | −500 |
| 攻撃:ハンドガン(大型拳銃含む)※2 | −10 |
| 攻撃:ショットガン | −50 |
| 攻撃:マシンガン※2 | −4 |

| 行動 | 減少値 |
|---|---|
| 攻撃:マグナム | −65 |
| 攻撃:グレネードランチャー | −50 |
| 攻撃:スパークショット | −40 |
| 攻撃:火炎放射器 | −0.5 |
| 攻撃:対戦車砲※2 | −65 |

| 行動 | 減少値 |
|---|---|
| 攻撃:ミニガン※2 | ×6 |
| 攻撃:コンバットナイフ | ±0 |
| 脱出:コンバットナイフ | −30 |
| 使用:破片手榴弾(攻撃、脱出共通) | −70 |
| 使用:閃光手榴弾(攻撃、脱出共通) | −40 |

※1:実際の減少値は被ダメージ×減少値(0.5)となる
※2:レコード報酬の弾薬無限武器は攻撃してもランクポイントが減少しない

### ■ランクポイントが増加する行為

| 行動 | 増加値 |
|---|---|
| 与ダメージ※ | ×0.1 |
| 入手:ハンドガンの弾 | +10 |
| 入手:ショットガンの弾 | +50 |
| 入手:マシンガンの弾 | +4 |
| 入手:マグナムの弾 | +65 |
| 入手:焼夷弾 | +50 |
| 入手:硫酸弾 | +50 |
| 入手:ニードルカートリッジ | +40 |
| 入手:燃料 | +0.5 |
| 入手:大型拳銃の弾 | +15 |
| 入手:SLS 60用強化弾 | +65 |

| 行動 | 増加値 |
|---|---|
| 入手:スパークショット | +480 |
| 入手:対戦車砲 | +500 |
| 入手:ミニガン | ±0 |
| 入手:EMFスキャナープロジェクター | ±0 |
| 入手:化学燃料火炎放射器 | +400 |
| 入手:コンバットナイフ | +50 |
| 入手:コンバットナイフ(無限) | +50 |
| 入手:破片手榴弾 | +70 |
| 入手:閃光手榴弾 | +40 |
| 入手:その他の武器 | +200 |
| 入手:グリーンハーブ | +40 |

| 行動 | 増加値 |
|---|---|
| 入手:レッドハーブ | +80 |
| 入手:ブルーハーブ | +40 |
| 入手:救急スプレー | +120 |
| 入手:ガンパウダー | +50 |
| 入手:ガンパウダー(大) | +100 |
| 入手:強化火薬(白) | +100 |
| 入手:強化火薬(黄) | +100 |
| 入手:インクリボン | +20 |
| 入手:その他のアイテム | ±0 |

※:実際の増加値は与ダメージ×増加値(0.1)となる

### ■ゲームモードごとの補正倍率

| 行為 | ASSISTED | STANDARD | HARDCORE |
|---|---|---|---|
| 被ダメージ | ×2.2 | ×1.0 | ×0.5 |
| 与ダメージ | ×0.5 | ×1.0 | ×1.0 |
| コンティニュー | ×2.0 | ×1.0 | ×2.0 |





## ランクによる敵行動の変化

ランクシステムで変動するのはダメージだけではなく、敵の行動もランクで変化する。特定の行動の発生率や移動速度などがランクによって変動するため、同じゲームモードでも敵の強さに差が出ることがある。なお、G第4形態とG第5形態は、ランクによって行動に変化はない。

### ランクによる敵行動変化の見方

■ゾンビ

| ❶変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | ❷R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 掴みが空振りしたときに連続で掴みにいくか | — | — | — | — | — | — | — | ○ | ○ | ○ |
| 移動速度倍率 | 0.7倍 | 0.73倍 | 0.76倍 | 0.8倍 | 0.85倍 | 1.0倍 | 1.1倍 | 1.2倍 | 1.25倍 | 1.3倍 |
| 攻撃アクション速度倍率 | 0.8倍 | 0.82倍 | 0.85倍 | 0.9倍 | ❸0.95倍 | 1.0倍 | 1.1倍 | 1.2倍 | 1.25倍 | 1.3倍 |
| 掴みがかすったときに押し倒しになる倍率 | 0倍 | 0.1倍 | 0.2倍 | 0.3倍 | 0.6倍 | 1.0倍 | 1.4倍 | 1.7倍 | 2.0倍 | 2.0倍 |

❶**変化する行動:**ランクによって変化する行動
❷**ランク:**0から9まである
❸**変動する数値:**行動が発生する確率に対する補正倍率や確率、または秒や回数。「○」となっているものは、発生するかどうかを示す

### ■ゾンビ

| 変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 掴みが空振りしたときに連続で掴みにいくか | — | — | — | — | — | — | — | ○ | ○ | ○ |
| 移動速度倍率 | 0.7倍 | 0.73倍 | 0.76倍 | 0.8倍 | 0.85倍 | 1.0倍 | 1.1倍 | 1.2倍 | 1.25倍 | 1.3倍 |
| 攻撃アクション速度倍率 | 0.8倍 | 0.82倍 | 0.85倍 | 0.9倍 | 0.95倍 | 1.0倍 | 1.1倍 | 1.2倍 | 1.25倍 | 1.3倍 |
| 掴みがかすったときに押し倒しになる倍率 | 0倍 | 0.1倍 | 0.2倍 | 0.3倍 | 0.6倍 | 1.0倍 | 1.4倍 | 1.7倍 | 2.0倍 | 2.0倍 |
| 死んだふり時の掴みかかり発生確率 | 5% | 10% | 15% | 20% | 30% | 30% | 30% | 40% | 50% | 70% |
| 近距離で頭に攻撃を受けた際のリアクション発生倍率 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 0.7倍 | 0.5倍 | 0.3倍 |
| 遠距離で頭に攻撃を受けた際のリアクション発生倍率 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 0.7倍 | 0.5倍 | 0.3倍 | 0.2倍 |

### ■リッカー

| 変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 回り込み再開までの時間倍率(基準値:5秒) | 2.0倍 | 2.0倍 | 1.8倍 | 1.5倍 | 1.3倍 | 1.0倍 | 0.7倍 | 0.5倍 | 0.35倍 | 0.2倍 |
| 攻撃予兆の速度倍率 | 0.3倍 | 0.34倍 | 0.37倍 | 0.4倍 | 0.6倍 | 1.0倍 | 1.2倍 | 1.3倍 | 1.4倍 | 1.5倍 |
| ダメージを受けて踏ん張る回数 | 0回 | 0回 | 0回 | 0回 | 0回 | 1回 | 1回 | 2回 | 2回 | 3回 |
| 狙われているときに逃げるまでの時間倍率(基準値:1秒) | 2.0倍 | 1.9倍 | 1.8倍 | 1.5倍 | 1.25倍 | 1.0倍 | 0.9倍 | 0.85倍 | 0.8倍 | 0.75倍 |

### ■ゾンビ犬

| 変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃しない時間 | 4.6秒 | 3.8秒 | 3.2秒 | 2.8秒 | 2.4秒 | 2.0秒 | 1.8秒 | 1.6秒 | 1.2秒 | 0秒 |
| 前の行動から前掴みをするまでの時間 | 10.0秒 | 9.0秒 | 7.5秒 | 7.0秒 | 6.5秒 | 6.0秒 | 5.5秒 | 5.0秒 | 4.0秒 | 3.0秒 |
| 前の行動から後ろ掴みをするまでの時間 | 13秒 | 11.0秒 | 10.0秒 | 9.0秒 | 8.5秒 | 8.0秒 | 8.0秒 | 7.0秒 | 6.0秒 | 5.0秒 |
| 吠える確率 | 90% | 85% | 85% | 75% | 70% | 70% | 70% | 65% | 65% | 60% |
| 吠えてから次に吠えるまでの時間 | 4.0秒 | 6.0秒 | 7.0秒 | 8.5秒 | 10.0秒 | 10.0秒 | 10.0秒 | 12.0秒 | 12.0秒 | 15.0秒 |

### ■アイビー

| 変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 移動速度倍率 | 0.7倍 | 0.73倍 | 0.76倍 | 0.8倍 | 0.85倍 | 1.0倍 | 1.1倍 | 1.2倍 | 1.25倍 | 1.3倍 |
| よろけインターバル倍率 | 4.0倍 | 3.7倍 | 3.4倍 | 3.0倍 | 2.0倍 | 1.0倍 | 0.6倍 | 0.3倍 | 0.2倍 | 0.0倍 |
| 掴み距離倍率(移動中) | 0.6倍 | 0.7倍 | 0.8倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 |
| 掴み距離倍率(待機中) | 0.6倍 | 0.7倍 | 0.8倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.2倍 | 1.4倍 | 1.6倍 |
| 地上中掴み距離倍率 | 0.0倍 | 0.0倍 | 0.6倍 | 0.6倍 | 0.85倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 |
| 弱点復活時間倍率 | 5.0倍 | 2.0倍 | 1.7倍 | 1.5倍 | 1.3倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 0.8倍 | 0.6倍 | 0.4倍 |
| 起き上がるまでの時間倍率 | 5.0倍 | 2.0倍 | 1.7倍 | 1.5倍 | 1.3倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 0.8倍 | 0.6倍 | 0.4倍 |

■ G成体

| 変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 移動速度倍率 | 0.7倍 | 0.8倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.1倍 | 1.15倍 | 1.2倍 | 1.3倍 | 1.5倍 | 1.7倍 |
| ひるみ倍率 | 2.0倍 | 1.7倍 | 1.5倍 | 1.3倍 | 1.2倍 | 1.0倍 | 0.9倍 | 0.8倍 | 0.7倍 | 0.5倍 |
| 幼体吐き発生倍率 | 0.5倍 | 0.6倍 | 0.7倍 | 0.8倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.25倍 | 1.5倍 | 1.75倍 | 2.0倍 |
| 幼体が毒幼体になる確率 | 20% | 20% | 20% | 20% | 20% | 20% | 20% | 30% | 40% | 40% |
| 幼体移動速度倍率 | 0.8倍 | 0.8444倍 | 0.8889倍 | 0.9333倍 | 0.9778倍 | 1.0222倍 | 1.0667倍 | 1.1111倍 | 1.1556倍 | 1.2倍 |

■ タイラント

| 変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| プレイヤー発見時の移動速度倍率 | 0.8倍 | 0.81倍 | 0.83倍 | 0.85倍 | 0.95倍 | 1.0倍 | 1.05倍 | 1.1倍 | 1.2倍 | 1.25倍 |
| プレイヤー非発見時の移動速度倍率 | 0.5倍 | 0.6倍 | 0.7倍 | 0.8倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.5倍 | 2.0倍 | 2.5倍 | 3.0倍 |
| 攻撃後に掴みを行わない確率 | 100% | 100% | 90% | 80% | 70% | 60% | 50% | 40% | 20% | 0% |

■ スーパータイラント

| 変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 歩き速度 | 0.75倍 | 0.76倍 | 0.78倍 | 0.8倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.05倍 | 1.1倍 | 1.15倍 | 1.2倍 |
| タメ時間 | 0.65秒 | 0.68秒 | 0.71秒 | 0.75秒 | 0.85秒 | 1.0秒 | 1.4秒 | 1.65秒 | 1.8秒 | 5.0秒 |
| 近距離攻撃を出す距離(基準値:1) | 1.15 | 1.15 | 1.15 | 1.1 | 1.05 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |

■ G第1形態

| 変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 片膝ダメージのループ時間 | 9.0秒 | 8.4秒 | 7.7秒 | 7.0秒 | 6.0秒 | 4.5秒 | 4.0秒 | 3.5秒 | 3.0秒 | 2.5秒 |
| 1回目Wモードの継続時間 | 80.0秒 | 77.0秒 | 74.0秒 | 70.0秒 | 65.0秒 | 60.0秒 | 53.0秒 | 46.0秒 | 25.0秒 | 5.0秒 |
| 2回目以後Wモードの継続時間 | 80.0秒 | 77.0秒 | 74.0秒 | 70.0秒 | 65.0秒 | 60.0秒 | 53.0秒 | 46.0秒 | 38.0秒 | 30.0秒 |
| 1回目Gモード継続時間 | 30.0秒 | 33.0秒 | 36.0秒 | 40.0秒 | 50.0秒 | 60.0秒 | 63.0秒 | 66.0秒 | 70.0秒 | 75.0秒 |
| Wモード歩き速度 | 0.8倍 | 0.81倍 | 0.83倍 | 0.85倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.07倍 | 1.14倍 | 1.2倍 | 1.25倍 |
| Wモード走り速度 | 0.8倍 | 0.81倍 | 0.83倍 | 0.85倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.1倍 | 1.15倍 | 1.2倍 | 1.25倍 |
| Gモード歩き速度 | 0.8倍 | 0.81倍 | 0.83倍 | 0.85倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.07倍 | 1.14倍 | 1.2倍 | 1.25倍 |
| Gモード暴れ歩き速度 | 0.85倍 | 0.86倍 | 0.88倍 | 0.9倍 | 0.95倍 | 1.0倍 | 1.07倍 | 1.14倍 | 1.2倍 | 1.25倍 |
| Gモード走り速度 | 0.8倍 | 0.81倍 | 0.83倍 | 0.85倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.07倍 | 1.14倍 | 1.2倍 | 1.25倍 |
| 目玉膝付きリアクション蓄積倍率 | 3.0倍 | 2.3倍 | 1.8倍 | 1.5倍 | 1.3倍 | 1.0倍 | 0.9倍 | 0.85倍 | 0.8倍 | 0.7倍 |

■ G第2形態

| 変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 移動速度倍率 | 0.88倍 | 0.92倍 | 0.95倍 | 0.98倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.05倍 | 1.1倍 | 1.2倍 |
| 攻撃禁止時間倍率 | 1.5倍 | 1.25倍 | 1.15倍 | 1.1倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 0.9倍 | 0.75倍 | 0.5倍 | 0.3倍 |
| 掴み攻撃禁止時間倍率 | 1.7倍 | 1.5倍 | 1.3倍 | 1.1倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 0.9倍 | 0.8倍 | 0.7倍 | 0.5倍 |
| 膝付きダウンダメージ倍率 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 0.98倍 | 0.98倍 | 0.88倍 |
| 膝付きダウン時間倍率 | 1.6倍 | 1.45倍 | 1.3倍 | 1.2倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 0.95倍 | 0.85倍 | 0.75倍 |

■ G第3形態

| 変化する行動 | R0 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 移動速度倍率 | 0.75倍 | 0.76倍 | 0.78倍 | 0.8倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.1倍 | 1.2倍 | 1.25倍 | 1.3倍 |
| 飛び掛かりモーション速度倍率 | 0.7倍 | 0.74倍 | 0.77倍 | 0.8倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.4倍 | 1.7倍 | 2.2倍 | 3.0倍 |
| 硫酸リアクション時間 | 8.5秒 | 7.5秒 | 6.25秒 | 5.0秒 | 3.6秒 | 2.5秒 | 1.1秒 | 1.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 |
| 閃光リアクション時間 | 8.0秒 | 7.4秒 | 6.7秒 | 6.0秒 | 5.0秒 | 3.0秒 | 2.0秒 | 1.5秒 | 1.0秒 | 0.0秒 |
| 即死攻撃発生確率 | 20% | 30% | 40% | 50% | 75% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| 叩きつけ→ぶん回し実行確率 | 25% | 30% | 40% | 50% | 75% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| ターン攻撃→ぶん回し実行確率 | 25% | 30% | 40% | 50% | 75% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| ぶん回し→ぶん回し実行確率 | 25% | 30% | 40% | 50% | 75% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| 攻撃モーション速度倍率 | 0.4倍 | 0.6倍 | 0.7倍 | 0.8倍 | 0.9倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.15倍 | 1.3倍 | 1.5倍 |



# テクニック

ここでは、迫りくる敵から逃げる方法や効率のいい体力回復の方法、クリアランクSを達成するためのコツなど、『バイオハザードRE：2』攻略に役立つ戦闘や探索の基本テクニックを紹介する。ぜひとも攻略に役立ててほしい。

## 敵との戦闘を回避する

一度にたくさん出現したゾンビを部屋の隅におびき寄せ、密集させてから走って逃げたり、ゾンビが直進したがる性質を利用して机などの障害物にひっかけて突っ伏しているスキに通過すれば、戦闘を回避できる。また、ゾンビが掴みかかってきたときは、両手を突き出して迫ってきたタイミングで後方に走り、攻撃をはずして体勢を崩したところを見計らって横を通過するのもいい。これは、イビーやタイラント相手にも応用が利く汎用的な回避術だ。序盤のように所持している弾薬が少ないときや弾薬を温存したいときなどは、このようなテクニックを駆使して戦闘自体を回避するといい。

### 操作タイプを変更して回避しやすくする

操作タイプはデフォルトではType Aで、「走る」はトリガー式になっている。これを変更しておくと、より敵を回避しやすくなる。オススメの操作はType C＋ホールド式だ。R1ボタンを押しっぱなしにしているときだけ走るという直感的にわかりやすい操作なので、とっさのときにも走りやすい。



⬅使用機会が比較的少ない弾薬の切り替えをL3ボタンに配置しているのもポイントだ。

## ゾンビは確実にトドメを刺す

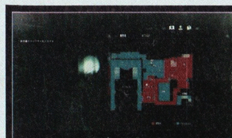
ある程度ダメージを受けてダウンしたゾンビは、死んだふりをしてプレイヤーを欺こうとする。倒したと思って背中を見せると起きあがって襲い掛かってくるので、きちんと死んだかどうかトドメの攻撃を加えて確認すること。弾薬が節約するためにも、確認はコンバットナイフで行うのがいい。



⬅最初からダウンしているゾンビには、最初から頭部に攻撃を加えるという方法もある。

## 中断は必ず「Pause」で

クリアランクに大きく影響するプレイ時間。プレイ中は基本的にずっとカウントされているが、OPTIONSボタンでPauseをかけている間だけカウントがストップする。一時休憩するとき以外にも、やることの整理などゲームを止めたいときは必ずPauseでプレイ時間も止めること。



⬅マップやアイテムではプレイ時間が動き続ける。次の行動を考えるときなどもPauseで。

Chapter 1 SYSTEM | テクニック

## 体力を回復するタイミング

敵の攻撃が命中してダメージを受けたとき、ついついコンディションに関係なく調合したハーブ(緑＋赤)など、体力回復量の大きいものを使いがちになる。しかし、コンディションを見れば現在使うべきハーブは一目瞭然。無駄遣いを避けるため、ちょうどいい回復量のハーブを使うようにしたい。ただし、コンディションがDANGERになったら、即座に体力回復を図ること。

■ コンディションと使うべき回復アイテム

- FINE：使う必要はほとんどなし
- CAUTION：調合したハーブ(緑＋緑)、調合したハーブ(緑＋緑＋青)
- DANGER：調合したハーブ(緑＋緑＋緑)、調合したハーブ(緑＋赤)、調合したハーブ(緑＋赤＋青)、救急スプレー
- POISON：ブルーハーブ、調合したハーブ(緑＋青)、調合したハーブ(赤＋青)、調合したハーブ(緑＋緑＋青)、調合したハーブ(緑＋赤＋青)



←体力を回復できるグリーンハーブは貴重なアイテム。見つけたら必ず拾っておくのを忘れずに。



←救急スプレーは入手数こそ少ないが体力を全回復してくれる。ここぞの場面て使うようにしたい。

### ハーブでダメージを軽減

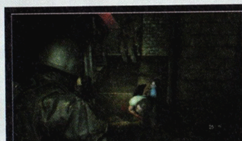
調合したハーブ(赤＋青)か調合したハーブ(緑＋赤＋青)を使用すると、180秒間にわたってダメージが50%軽減され、毒になることがなくなる。G第1形態などの強敵と戦う際や、毒を与えてくるG成体が大量に出現するエリアなどであらかじめ使っておくと、余計なダメージを受けずに済む。



←防御力上昇の効果が発揮されている間は、右下にシールドのアイコンが出現する。

## ゾンビの部位を破壊する

ゾンビは手足や胴体に攻撃を集中させると、部位を破壊することができる(P.025)。手を破壊すれば掴みができなくなり、足を破壊すれば移動力が激減する。多数のゾンビに囲まれ、かつ逃げ切れそうにない場合は、まず足を破壊してゾンビの移動力を奪うと生き延びやすくなる。



←多数のゾンビが出てくる場合、1体の足を部位破壊して移動力を奪うと囲まれにくい。

## 敵をひるませてスキをつくる

敵はこちらを発見すると、積極的に攻撃を仕掛けてくる。すぐに倒したり、あるいは逃げ出せれば問題ないが、それができない状況も多い。そのような場合は、まず手近な敵に数発攻撃を叩き込んでひるませよう。敵がひるんだら、そのスキに照準を絞ってあらためて攻撃をするといい。



←閃光手榴弾は多くの敵を一度にひるませられる。たくさん敵が出てきたら使おう。

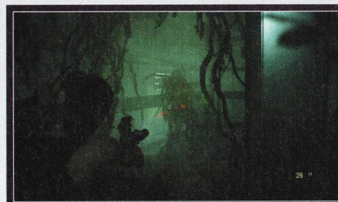


## ゲームモード「ASSISTED」でプレイをする

はじめてのプレイは体力の自動回復や与えるダメージの増加など、メリットが多いASSISTEDでプレイするのもいい。これでコツをつかんでから、HARDCOREなどの高い難易度のゲームモードに挑むのだ。

■「ASSISTED」のメリット

- 体力が一定値以下の場合、自動回復
- 一部の敵が倒しやすくなる
- 敵に狙いがつけやすくなる



↑イビーなど一部の敵は、ゲームモードASSISTEDでは弱点の数が減って倒しやすくなるという恩恵もある。

### 体力の自動回復を利用する

ASSISTEDでは、体力が361以下になると自動的に361以上になるよう回復しはじめる。体力361はCAUTIONとDANGERの境目付近なので、G第3形態などの強敵の一撃を食らうと死亡する可能性があるが、それでもゾンビ相手ならば問題はない。



←コンディションがDANGERになっても、あわてて回復アイテムを使わなくてもいいのはありがたい。

■「ASSISTED」のみの自動回復(通常)

- 体力が361以下になると開始
- 回復開始…361以下になってから8秒後
- 回復値…1秒ごとに20回復

■「ASSISTED」のみの自動回復(戦闘中)

- 体力が361以下になると開始
- 回復開始…361以下になってから12秒後
- 回復値…1秒ごとに6回復

## 4パターンある金庫の解錠方法

金庫の解錠方法はダイヤルを回す方向と目盛りで示されるが、実は解錠パターンは4種類存在する。ヒント通りに金庫のダイヤルを回しているはずなのに解錠できない場合は、別の解錠パターンを試してみよう。もちろん、解錠パターンは毎回違うものを選んでもかまわない。

■ 金庫の解錠パターン(例：左9、右15の場合)

- 反時計回りで9、時計回りで15に合わせる
- 時計回りで9、反時計回りで15に合わせる
- 反時計回りで9に合わせ、時計回りで15目盛り動かす
- 時計回りで9に合わせ、反時計回りで15目盛り動かす

## 報酬武器を使う

クリアランクSを達成したときなど、好成績でクリアすると報酬武器が入手できる。入手した武器はアイテムボックスに入っているので、取り出して使おう。弾切れを気にせず戦えるため、大量の敵が出てきても対処が可能になる。

■ 報酬武器の仕組み

- 入手した武器はアイテムボックスに入る
- 弾数は無限だが一度に装弾できる弾数は通常と同じ
- 弾数以外の性能は同じ
- コンバットナイフは耐久値が減らない

Chapter 1 SYSTEM | テクニック

# レコードとトロフィー

プレイ中の行動によって獲得できるレコードとトロフィーを紹介。獲得条件がゲーム中非公開になっているものの条件も掲載しているため、すべてのレコードとトロフィーを獲得するための指針にしてほしい。

## ー レコード

レコードとは、プレイ中の行動によって獲得できるゲーム内褒賞のことである。レコードを獲得すると、Bonusにフィギュアやコンセプトアートといった3Dモデルやイラストが登録されたり、弾数無限の武器が入手できる。なお、2019年2月15日配信のタイトルアップデート「The Ghos Survivors」をダウンロードすると、新たに15種類のレコードが追加される (P.189)。

### レコードの見方

■レコード

| レコード | 条件 | 報酬 |
|---|---|---|
| ラクーンシティ観光大使 | これ以外のすべてのレコードを獲得する | [フィギュア]サバイバー、[コンセプトアート]画コンテ |
| 死者の街へようこそ | 警察署に到着する | [コンセプトアート]初期キービジュアル |
| 女神の道しるべ | 女神像のギミックを起動する | [コンセプトアート]警察署D |
| 止まない雨 | 警察署を脱出する | [コンセプトアート]警察署A |

❶**レコード**：レコードの名称
❷**条件**：レコードの獲得条件
❸**報酬**：レコード獲得時の報酬
**[フィギュア] [コンセプトアート]**…Bonusで閲覧できる設定画像
**[コスチューム]**…プレイヤーキャラクター用の別衣装
**[モード解放]**…Story、もしくはExtraの別モードを解放
**[ボーナス∞武器]**…弾数無限、もしくは耐久力無限の武器を入手する。入手後の武器はアイテムボックスに収納される

■レコード

| レコード | 条件 | 報酬 |
|---|---|---|
| ラクーンシティ観光大使 | これ以外のすべてのレコードを獲得する | [フィギュア]サバイバー、[コンセプトアート]画コンテ |
| 死者の街へようこそ | 警察署に到着する | [コンセプトアート]初期キービジュアル |
| 女神の道しるべ | 女神像のギミックを起動する | [コンセプトアート]警察署D |
| 止まない雨 | 警察署を脱出する | [コンセプトアート]警察署A |
| ハッキング完了 | レオン編のエイダパートをクリアする | [フィギュア]エイダ：コート、[コンセプトアート]ガンショッ「KENDO」 |
| ハイドアンドシーク | クレア編のシェリーパートをクリアする | [フィギュア]シェリー：SCHOOL UNIFORM、[コンセプアート]孤児院 |
| シャワー浴びたい | 下水道を脱出する | [コンセプトアート]下水道 |
| 生還 | 研究所を脱出する | [コスチューム]レオン：ALTERNATIVE SET、[コスチュームクレア：ALTERNATIVE SET、[コンセプトアート]研究所A |



| レコード | 条件 | 報酬 |
|---|---|---|
| [illegible] | レオン編をクリアする。1st、2ndのどちらでも可 | [モード解放] Story「Claire(2nd)」、[コスチューム]レオン：NORMAL CUSTOM、[フィギュア]クイックドロウ・アーミー |
| [illegible] | クレア編をクリアする。1st、2ndのどちらでも可 | [モード解放] Story「Leon(2nd)」、[コスチューム]クレア：NORMAL CUSTOM、[フィギュア]M 19 |
| [illegible] | レオン編(2nd)かクレア編(2nd)のどちらかをクリアする | [モード解放] Extra「The 4th Survivor」、[フィギュア] G第5形態、[コンセプトアート] G第5形態 |
| サバイバルの基本 | アイテムの組み合わせを行う | [コンセプトアート]市街地A |
| [illegible] | サイドパックを入手する | [コンセプトアート]市街地C |
| カスタマイズ | いずれかの武器にカスタムパーツを装着する | [フィギュア]マービン・ブラナー |
| [illegible] | コンバットナイフで敵を倒す | [フィギュア]コンバットナイフ |
| [illegible] | 敵に掴まれたとき、サブウェポンで脱出する | [コンセプトアート]ゾンビ |
| [illegible] | 窓を木材でふさぐ | [コンセプトアート]市街地B |
| [illegible] | Mr.ラクーンを破壊する | [コンセプトアート]ロゴ&マーク集 |
| [illegible] | ポータブルセーフを開ける | [コンセプトアート]警察署C |
| [illegible] | ダイヤル錠か金庫を解錠する | [コンセプトアート]警察署B |
| [illegible] | ハンドガン系(大型拳銃含む)の武器で10体の敵を倒す。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア]マチルダ、[フィギュア] SLS 60 |
| [illegible] | ショットガンで10体の敵を倒す。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア] W 870 |
| [illegible] | グレネードランチャーで5体の敵を倒す。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア] GM 79 |
| [illegible] | サブマシンガン系の武器で10体の敵を倒す。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア] MQ 11 |
| [illegible] | スパークショットで5体の敵を倒す。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア]スパークショット |
| [illegible] | 火炎放射器で5体の敵を倒す。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア]化学燃料火炎放射器 |
| [illegible] | マグナム系の武器で5体の敵を倒す。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア]ライトニングホーク |
| タクティカルマスター | サブウェポンで10体の敵を倒す。コンバットナイフ、閃光手榴弾、破片手榴弾のどれで倒してもカウントされる。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア]リッカー |
| [illegible] | 1回の攻撃で弾丸を貫通させて敵を2体同時に倒す | [コンセプトアート]市街地D |
| [illegible] | スパークショットの攻撃を最後まで出し切る | [フィギュア]G幼体 |
| [illegible] | ゾンビ、ゾンビ犬、リッカー、イビー、G成体のいずれかに掴まれたとき、閃光手榴弾か破片手榴弾のどちらかで反撃して脱出したのち、その敵が咥えている手榴弾を攻撃して破壊する | [フィギュア]閃光手榴弾 |
| [illegible] | いずれかのサブウェポン1回の攻撃で3体の敵を倒す | [フィギュア]破片手榴弾 |
| 手も足も出ない | ゾンビの右腕、左腕、右脚、左脚を破壊する | [フィギュア]ゾンビ(女) |
| 帽子はとるのが礼儀 | ゾンビがかぶっている帽子を5回撃ち落とす。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア]ゾンビ(男) |
| [illegible] | ゾンビ犬かリッカーを空中で撃ち落とす | [フィギュア]ゾンビ犬 |

■レコード

| レコード | 条件 | 報酬 |
|---|---|---|
| ひっくりカエル | リッカーに閃光手榴弾か破片手榴弾を命中させる | [コンセプトアート]リッカー |
| 見たな! | タイラントがかぶっている帽子を撃ち落とす | [フィギュア]タイラント |
| 一時停止 | 通路などにいるタイラントに攻撃を加え、戦闘不能にする | [フィギュア] MUP |
| 精密射撃 | 1体のイビーの球茎(弱点)だけを撃ち抜いて行動不能にする | [フィギュア]イビー、[コンセプトアート]イビー |
| 目には目を | G第1形態に掴まれたとき、コンバットナイフを使って脱出する | [フィギュア] G第1形態、[コンセプトアート] G第1形態 |
| 節電 | G第2形態をクレーンの起動2回で倒す | [フィギュア] G第2形態、[コンセプトアート] G第2形態 |
| 隙あり! | G第3形態が「シリンダー引っこ抜き」を終えてシリンダーを持ち上げているとき、ダメージを与える | [フィギュア] G第3形態、[コンセプトアート] G第3形態 |
| 地べたがお似合い | G第4形態を壁から撃ち落とす | [コンセプトアート] G第4形態 |
| クロスカウンター | スーパータイラントの「ダッシュアッパー」のモーション中に攻撃を加えて攻撃をキャンセルする | [コンセプトアート]タイラント |
| トレジャーハンター | ファイル「隠し場所」のヒントをもとに、警察署1F プレスルームと警察署2F S.T.A.R.S.オフィスにある隠しアイテムを両方とも入手する。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア] G成体 |
| バックパッカー | サイドバックを6つ入手し、アイテム欄を最大まで拡張する | [フィギュア]ウィリアム・バーキン |
| スマートな仕事 | レオン編のエイダパートをEMFスキャナープロジェクター以外の武器を使わずにクリアする | [フィギュア] EMFスキャナープロジェクター |
| 幼い逃亡者 | クレア編のシェリーパートで寝室から60秒以内に脱出する | [フィギュア]ラージローチ |
| 目にもとまらない | G第4形態を爆発まで4分以上残して倒す | [フィギュア] G第4形態 |
| 疾風迅雷 | スーパータイラントを爆発まで5分以上残して倒す | [フィギュア]スーパータイラント、[フィギュア]対戦車ロケ |
| 配線名人 | レオン編(1st)の留置場にある分電盤を13回の操作で通電させる | [フィギュア]ベン・ベルトリッチ |
| 配線王座 | レオン編(2nd)の留置場にある分電盤を10回の操作で通電させる | [コンセプトアート]デザインスケッチA |
| 女流配線名人 | クレア編(1st)のコレクションルームにある分電盤を7回の操作で通電させる | [フィギュア]ブライアン・アイアンズ |
| 女流配線王座 | クレア編(2nd)のコレクションルームにある分電盤を11回の操作で通電させる | [コンセプトアート]デザインスケッチB |
| 薬剤師 | レオン編(1st)かクレア編(1st)のどちらかで薬品実験室の薬液充填機を8回の操作で成功させる | [フィギュア]アネット・バーキン |
| 天才薬剤師 | レオン編(2nd)かクレア編(2nd)のどちらかで薬品実験室の薬液充填機を9回の操作で成功させる | [コンセプトアート]デザインスケッチ C |
| ガンマニア | レオン編で入手できるすべての武器を入手する。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア]ロバート・ケンド&エマ・ケンド |
| ガンフリーク | クレア編で入手できるすべての武器を入手する。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア]コンバットナイフ |
| 完全武装の新米警官 | レオン編で入手できるすべてのカスタムパーツを入手する。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア]ブルーム Hc |
| 完全武装の女子大生 | クレア編で入手できるすべてのカスタムパーツを入手する。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア] JMB Hp3 |
| 思い出コレクター | すべてのフィルムを現像する。1回のプレイで達成する必要はない | [コンセプトアート]アリゲーター |
| 読書家 | すべてのファイルを読む。1回のプレイで達成する必要はない | [コンセプトアート]武器&アイテム |
| 絶滅危惧 | Mr.ラクーンを10体破壊する | [フィギュア] Mr.ラクーン |
| 駆除完了 | すべてのMr.ラクーンを破壊する。1回のプレイで達成する必要はない | [ボーナス∞武器]コンバットナイフ |



レコード

| レコード | 条件 | 報酬 |
|---|---|---|
| [illegible] | すべてのダイヤル錠と金庫を解錠する。1回のプレイで達成する必要はない | [フィギュア]クレア:JACKET |
| [illegible] | レオン編(1st)、レオン編(2nd)、クレア編(1st)、クレア編(2nd)をすべてクリアする | [フィギュア]シェリー:SCHOOL UNIFORM(発症) |
| [illegible] | ゲームモード「STANDARD」以上でクリアランクAを達成する | [モード解放]クリアランクS解放、[コンセプトアート]研究所B |
| [illegible] | ゲームモード「STANDARD」以上でクリアランクSを達成する | [ボーナス∞武器]サムライエッジ・オリジン、[フィギュア]サムライエッジ・オリジン |
| [illegible] | ゲームモード「STANDARD」以上のレオン編でクリアランクAを達成する。1st、2ndのどちらでも可 | [フィギュア]アリゲーター |
| [illegible] | ゲームモード「STANDARD」以上のレオン編でクリアランクSを達成する。1st、2ndのどちらでも可 | [フィギュア]レオン:CASUAL |
| [illegible] | ゲームモード「STANDARD」以上のクレア編でクリアランクAを達成する。1st、2ndのどちらでも可 | [フィギュア]キャサリン・ウォーレン |
| [illegible] | ゲームモード「STANDARD」以上のクレア編でクリアランクSを達成する。1st、2ndのどちらでも可 | [フィギュア]シェリー:JACKET |
| [illegible] | ゲームモード「HARDCORE」でレオン編をクリアする。1st、2ndのどちらでも可 | [コスチューム]レオン:CLASSIC CUSTOM、[フィギュア]レオン:POLICE |
| [illegible] | ゲームモード「HARDCORE」でクレア編をクリアする。1st、2ndのどちらでも可 | [コスチューム]クレア:CLASSIC CUSTOM、[フィギュア]クレア:TANK TOP |
| [illegible] | ゲームモード「HARDCORE」でクリアランクSを達成する | [ボーナス∞武器] LE 5、[フィギュア] LE 5 |
| [illegible] | ゲームモード「HARDCORE」のレオン編でクリアランクSを達成する。1st、2ndのどちらでも可 | [フィギュア] AMT-4、[フィギュア]レオン:CLASSIC POLICE |
| [illegible] | ゲームモード「HARDCORE」のクレア編でクリアランクSを達成する。1st、2ndのどちらでも可 | [フィギュア]ミニガン、[フィギュア]クレア:CLASSIC TANK TOP |
| [illegible] | レオン編、クレア編のいずれかをプレイ時間4時間以内でクリアする。1st、2ndのどちらでも可 | [フィギュア]エイダ:DRESS |
| [illegible] | レオン編、クレア編のいずれかにおいて回復アイテムを1度も使用せずにクリアする。1st、2ndのどちらでも可。なお、ブルーハーブと調合したハーブ(青+赤)は回復アイテムにカウントされない | [フィギュア]シェリー:CLASSIC JACKET |
| [illegible] | レオン編、クレア編のいずれかにおいてアイテムボックスを1度も開かずにクリアする。1st、2ndのどちらでも可 | [フィギュア]クレア:CLASSIC JACKET |
| [illegible] | レオン編かクレア編のいずれかにおいて歩数14000歩以内でクリアする。1st、2ndのどちらでも可 | [フィギュア]シェリー:CLASSIC SCHOOL UNIFORM |
| [illegible] | 【Extra】The 4th Survivorをクリアする | [モード解放] Extra「The 豆腐 Survivor」、[フィギュア]ハンク |
| [illegible] | 【Extra】The 豆腐 Survivorをクリアする | [フィギュア]豆腐 |
| [illegible] | 【Extra】「こんにゃく」でThe 豆腐 Survivorをクリアする | [フィギュア]コンニャク |
| [illegible] | 【Extra】「ういろう」でThe 豆腐 Survivorをクリアする | [フィギュア]ういろう |
| [illegible] | 【Extra】「プリン」でThe 豆腐 Survivorをクリアする | [フィギュア]プリン |
| [illegible] | 【Extra】「杏仁豆腐」でThe 豆腐 Survivorをクリアする | [フィギュア]杏仁豆腐 |

隠しレコード

| 獲得条件 | 報酬 |
|---|---|
| ゲームモード「HARDCORE」のレオン編でクリアランクS+を達成する。1st、2ndのどちらでも可 | [ボーナス∞武器] ATM-4 |
| ゲームモード「HARDCORE」のクレア編でクリアランクS+を達成する。1st、2ndのどちらでも可 | [ボーナス∞武器]ミニガン |

## ートロフィー

トロフィーはPlayStation®4の基本機能のひとつで、ゲームをどれだけ深く遊んだかを示す指標となっている。『バイオハザードRE：2』におけるトロフィーの獲得条件はレコードと重複しているものがほとんどのため、レコードを獲得すれば同時にトロフィーも獲得できるという仕組みになっている

### トロフィーの見方

■トロフィー

| トロフィー ❶ | ランク ❷ | 隠し ❸ | 獲得方法 ❹ |
|---|---|---|---|
| ラクーンシティ観光大使 | プラチナ | — | これ以外のトロフィーをすべて獲得する |
| 死者の街へようこそ | ブロンズ | ○ | 警察署に到着する |

**❶トロフィー：** トロフィーの名称
**❷ランク：** トロフィーのランク
**❸隠し：** 隠しトロフィーかどうか、「○」の場合、獲得すると表示される
**❹獲得方法：** トロフィーの獲得方法

■トロフィー

| トロフィー | ランク | 隠し | 獲得方法 |
|---|---|---|---|
| ラクーンシティ観光大使 | プラチナ | — | これ以外のトロフィーをすべて獲得する |
| 死者の街へようこそ | ブロンズ | ○ | 警察署に到着する |
| 女神の道しるべ | ブロンズ | ○ | 女神像のギミックを起動する |
| 止まない雨 | ブロンズ | ○ | 警察署を脱出する |
| ハッキング完了 | ブロンズ | ○ | レオン編のエイダパートをクリアする |
| ハイドアンドシーク | ブロンズ | ○ | クレア編のシェリーパートをクリアする |
| シャワー浴びたい | ブロンズ | ○ | 下水道を脱出する |
| ニューヒーロー誕生 | シルバー | — | レオン編をクリアする。1st、2ndのどちらでも可 |
| ニューヒロイン誕生 | シルバー | — | クレア編をクリアする。1st、2ndのどちらでも可 |
| アンブレラをぶっ潰す | シルバー | ○ | レオン編(2nd)かクレア編(2nd)のどちらかをクリアする |
| サバイバルの基本 | ブロンズ | — | アイテムの組み合わせを行う |
| 懐は深く | ブロンズ | — | サイドパックを入手する |
| カスタマイズ | ブロンズ | — | いずれかの武器にカスタムパーツを装着する |
| 銃はいらない | ブロンズ | — | コンバットナイフで敵を倒す |
| これでも喰らえ! | ブロンズ | — | 敵に掴まれたとき、サブウェポンで脱出する |
| 戸締り用心 | ブロンズ | — | 窓を木材でふさぐ |
| 害獣駆除 | ブロンズ | — | Mr.ラクーンを破壊する |
| 記憶力セーフ | ブロンズ | — | ポータブルセーフを開ける |
| 初犯 | ブロンズ | — | ダイヤル錠か金庫を解錠する |
| 召し上がれ | ブロンズ | — | ゾンビ、ゾンビ犬、リッカー、イビー、G成体のいずれかに掴まれたとき閃光手榴弾か破片手榴弾 どちらかで反撃して脱出したのち、その敵が咥えている手榴弾を攻撃して破壊する |
| 一網打尽 | ブロンズ | — | いずれかのサブウェポン1回の攻撃で3体の敵を倒す |
| 対空砲 | ブロンズ | — | ゾンビ犬かリッカーを空中で撃ち落とす |
| ひっくりカエル | ブロンズ | — | リッカーに閃光手榴弾か破片手榴弾を命中させる |
| 見たな! | ブロンズ | — | タイラントがかぶっている帽子を撃ち落とす |
| 節電 | シルバー | ○ | G第2形態をクレーンの起動2回で倒す |
| トレジャーハンター | ブロンズ | — | ファイル「隠し場所」のヒントをもとに、警察署1F プレスルームと警察署2F S.T.A.R.S.オフィス ある隠しアイテムを両方とも入手する。1回のプレイで達成する必要はない |
| バックパッカー | ブロンズ | — | サイドパックを6つ入手し、アイテム欄を最大まで拡張する |
| スマートな仕事 | ブロンズ | ○ | レオン編のエイダパートをEMFスキャナープロジェクター以外の武器を使わずにクリアする |
| 幼い逃亡者 | ブロンズ | ○ | クレア編のシェリーパートで寝室から60秒以内に脱出する |
| 目にもとまらない | ブロンズ | ○ | G第4形態を爆発まで4分以上残して倒す |
| 疾風迅雷 | ブロンズ | ○ | スーパータイラントを爆発まで5分以上残して倒す |
| 読書家 | ブロンズ | — | すべてのファイルを読む。1回のプレイで達成する必要はない |
| 駆除完了 | シルバー | — | すべてのMr.ラクーンを破壊する。1回のプレイで達成する必要はない |
| 鍵開け名人 | シルバー | — | すべてのダイヤル錠と金庫を解錠する。1回のプレイで達成する必要はない |
| レオン"S"ケネディ | ゴールド | ○ | ゲームモード「STANDARD」以上のレオン編でクリアランクSを達成する。1st、2ndのどちらでも |
| 紅蓮のヒロイン | ゴールド | ○ | ゲームモード「STANDARD」以上のクレア編でクリアランクSを達成する。1st、2ndのどちらでも |
| ハードな初日 | ゴールド | — | ゲームモード「HARDCORE」のレオン編でクリアランクSを達成する。1st、2ndのどちらでも |
| ハードな兄探し | ゴールド | — | ゲームモード「HARDCORE」のクレア編でクリアランクSを達成する。1st、2ndのどちらでも |
| エコノミスト | シルバー | — | レオン編、クレア編のいずれかにおいて回復アイテムを1度も使用せずにクリアする。1st、2ndの ちらでも可。なお、ブルーハーブと調合したハーブ(青+赤)は回復アイテムにカウントされない |
| ミニマリスト | シルバー | — | レオン編、クレア編のいずれかにおいてアイテムボックスを1度も開かずにクリアする。1st、2 のどちらでも可 |
| エコロジスト | シルバー | — | レオン編かクレア編のいずれかにおいて歩数14000歩以内でクリアする。1st、2ndのどちらでも |
| 死神 | ブロンズ | ○ | 【Extra】The 4th Survivorをクリアする |





BIOHAZARD RE:2
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

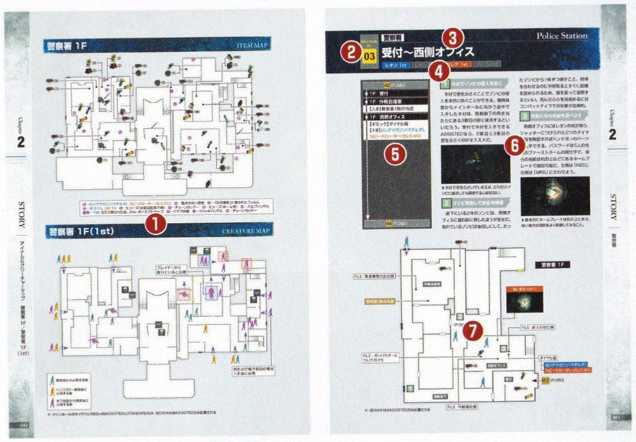
# Chapter 2 STORY

## ストーリー

# ストーリーガイド

本書のオススメルートに基づいて作成したフローチャートやマップで、ストーリーの進め方を解説している。レオン編・クレア編の各シナリオに対応しているので、プレイするストーリーにあわせて読み進めてほしい。

## ストーリーガイドの見方



❶**ITEM MAP／CREATURE MAP：**アイテムや敵の配置場所を示したマップ。アイコンの見方については、右ページの「アイコン解説」を参照。アイテムマップでは、キーアイテム（複数箇所で入手できるものを除く）をアルファベットで表し、対応するアイテム名を別枠に記載。クリーチャーマップでは、敵の出現タイミングによってアイコンを色分けし、それぞれのタイミングを別枠に記載。レオン編とクレア編で内容が異なる場合はそれぞれのシンボルカラーで色分けしている。なお、配置したハンドガンの弾は、2ndでは大型拳銃の弾となり、弾薬数は半分となる。

❷**Story Guide No.：**ストーリーガイドの掲載番号。ストーリーガイドでは、ゲームに登場するすべてのアイテムを効率よく入手しながら進行する本書のオススメルートに基づいて、レオン編の1stと2nd、クレア編の1stと2ndの4パターンを解説している。なお、本書ではレオン編→クレア編の順番でプレイすることを前提としており、1stと2ndで作動方法が変わらないギミックに関しては、2ndではヒントを入手せずに解くルートとなっている。

❸**対応するマップの範囲：**そのページで解説しているマップの範囲。ゲーム中で表示されないマップ名は本書独自の名称をつけている。

❹**対応するストーリー：**そのページが対応しているストーリー。進行手順が基本的に同じ場合は、複数のストーリーをまとめて解説している。

❺**フローチャート：**オススメルートの手順を示したフローチャート。移動するマップ名と合わせて、入手したり使用したりする重要なアイテム、戦闘する大型の敵、操作する装置の名称を記載。なお、入手時の名称がA、調べたあとの名称がBのアイテムは「A→B」と記載しており、「A＋B→C」は入手したAと入手済みのBを組み合わせて新たにCを入手できることを表している。

❻**攻略情報：**敵の倒し方や回避方法、ギミックの解放手順など、ストーリーの進行において知っておきたい内容をピックアップして解説している。

❼**マップ情報：**フローチャートに対応したマップの情報。配置されているアイテムや敵、攻略情報に対応したポイントなどをアイコンで示している。弾薬とインクリボンのアイコンに併記している () 内の数字は、それぞれ弾薬数とインクリボンの数となる。また、アイテムはその時点で入手できるものだけ、敵はその時点で出現するものだけ（進行上で放置したものを含める）を配置。ストーリーによって出現するアイテムが異なる場合は、1カ所から複数のアイテムを引き出しており、インクリボンはゲームモードをHARDCOREに設定した場合にのみ出現する。なお、黄色の扉は敵が侵入できない扉であることを表している。



## アイコン解説

**警察署 1F**

フロア名。該当のマップがどのフロアにあるかを示している。

**メインホール**

マップ名。部屋や通路の名称で、ゲーム中で表示されない場所は本書独自の名称をつけている。

**ライオンメダル**

入手できるキーアイテム（複数箇所で入手できるものを除く）。

**ロングマガジン(マチルダ)**
**スピードローダー(SLS 60)**

入手できる武器やパーツ。レオン編とクレア編のシンボルカラーで対応するストーリーを示している。

◀─01 (P.059)

マップ内におけるStory Guide No.のつながり。

1

攻略情報に対応する番号。番号は進行順になっている。

◀----▶
----▶

マップやフロア間のつながり。往復できるものと一方通行のものがある。

→

出現時の敵の移動方向。窓から侵入するゾンビなど、プレイヤーの位置にかかわらず出現時に決まった行動をする敵にのみ記載している。

レバーボックス　FILE：警察官の手帳

進行に関係のある装置や取得できるファイルの名称、アイコンの補足説明など。

敵がレオン編とクレア編のいずれかにしか出現しない場合、敵のアイコンをそれぞれのシンボルカラーで囲んでいる。




Mr.ラクーンの配置場所。記載した番号は (P.112) に対応している。

### アイテムアイコン

| | | | |
|---|---|---|---|
| 救急スプレー | 硫酸弾 | 大型拳銃の弾 | ガンパウダー(大) |
| グリーンハーブ | 焼夷弾 | SLS 60用強化弾 | 強化火薬(黄) |
| レッドハーブ | マグナムの弾 | コンバットナイフ | 強化火薬(白) ※ |
| ブルーハーブ | サブマシンガンの弾 | 閃光手榴弾 | 木材 |
| ハンドガンの弾 | 燃料 | 破片手榴弾 | サイドパック |
| ショットガンの弾 | ニードルカートリッジ | ガンパウダー | インクリボン |

### その他のアイコン

- タイプライター
- アイテムボックス
- スペードの刻印の扉
- クラブの刻印の扉
- ダイヤの刻印の扉
- ハートの刻印の扉

### クリーチャーアイコン

ゾンビ　ゾンビ犬　リッカー　G成体　イビー　タイラント

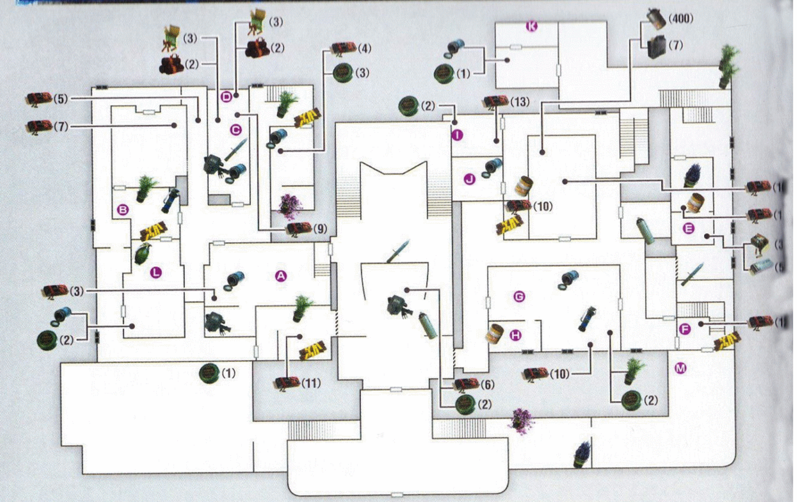
### 各ストーリーに対応するStory Guide No.

| | | | |
|---|---|---|---|
| レオン 1st | 01---09 | 18---29 | 40---52 |
| クレア 1st | 01---09 | 30---51 | 53 |
| レオン 2nd | 10---29 | 40---52 | |
| クレア 2nd | 10---17 | 30---51 | 53 |

※レオン編とクレア編の共通ページでは、強化火薬がある場所に強化火薬(黄)を配置している

# 警察署 1F

ITEM MAP



Ⓐ…ロングマガジン(マチルダ)、スピードローダー(SLS 60)　Ⓑ…電池のない信管　Ⓒ…「記念撮影」と書かれたフィルム
Ⓓ…W 870、GM 79　Ⓔ…ヒューズ(宿直室前廊下用)　Ⓕ…チェーンカッター　Ⓖ…ヒューズ(ホール用)　Ⓗ…バルブハンド
ⒾⒿ…1st：宝石で飾られた箱、2nd：ポータブルセーフ　Ⓚ…クラブの鍵　Ⓛ…ジャッキハンドル　Ⓜ…チェーンカッター

# 警察署 1F(1st)

CREATURE MAP




開始時から出現する敵
ヘリコプター爆発後に出現する敵
地下施設から帰還後に出現する敵

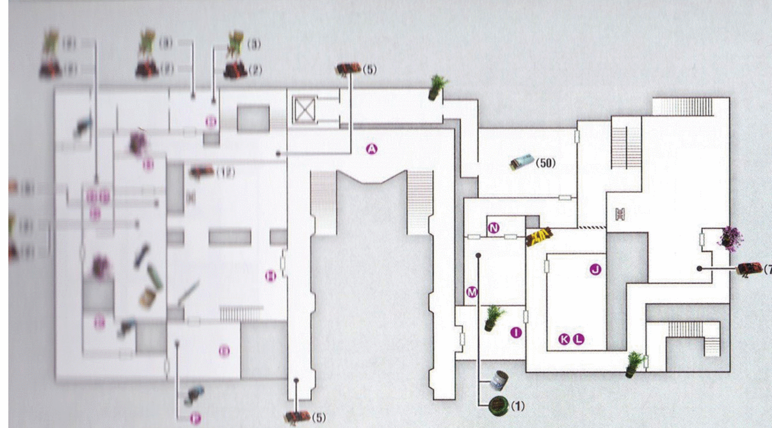
※：メインホールのサイドパックは2ndのASSISTEDとSTANDARDのみ、受付の木材はASSISTEDのみ配置される





# 警察署 2F

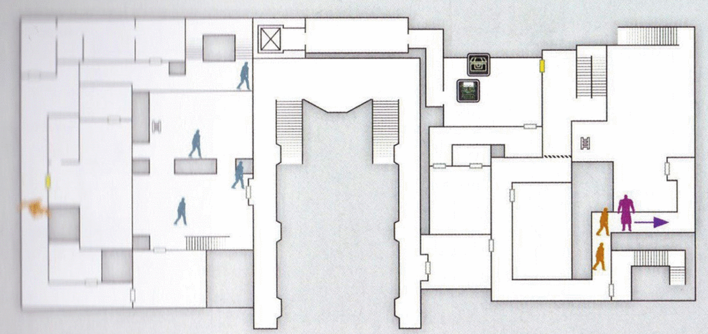
ITEM MAP



[illegible]　Ⓑ…1st：ポータブルセーフ、2nd：宝石で飾られた箱　Ⓒ…電池　Ⓓ…ライトニングホーク、MQ 11
[illegible]　Ⓕ…「ライオン像」と書かれたフィルム　Ⓖ…ユニコーンメダル　Ⓗ…赤い本のオブジェ
[illegible]、ロングマガジン(JMB Hp3)　Ⓙ…武器持出許可証　Ⓚ…石膏像の左腕　Ⓛ…短い杖
[illegible]　Ⓝ…駐車場のカードキー　Ⓞ…ダットサイト(ライトニングホーク)、ロングマガジン(MQ 11)
[illegible]と書かれたフィルム

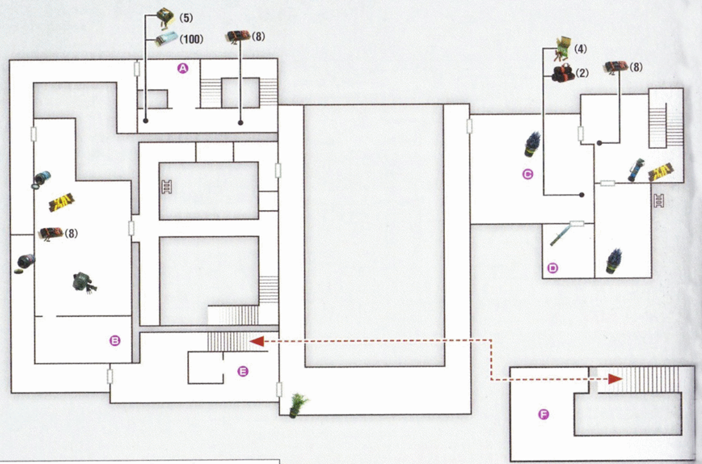
# 警察署 2F(1st)

CREATURE MAP



開始時から出現する敵
ヘリコプター爆発後に出現する敵
ヘリコプター消火後に出現する敵

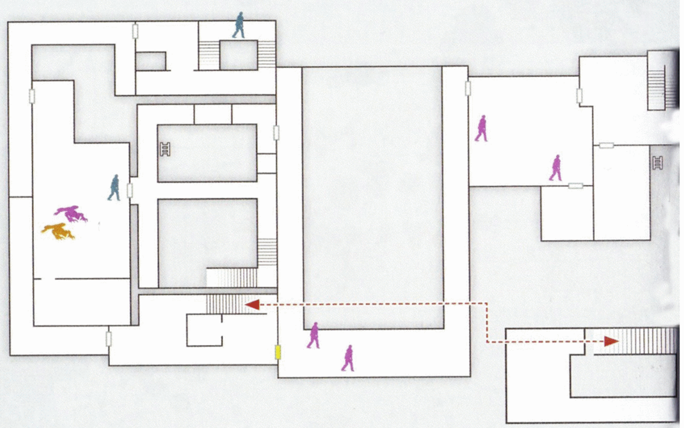
## 警察署 3~4F ITEM MAP




Ⓐ…スペードの鍵 Ⓑ…バージンメダル Ⓒ…大きな歯車
Ⓓ…電子部品の箱 Ⓔ…電子部品の箱 Ⓕ…小さな歯車

※:西倉庫のサイドパックは1stのSTANDARD以下のみ配置さ

## 警察署 3~4F(1st) CREATURE MAP

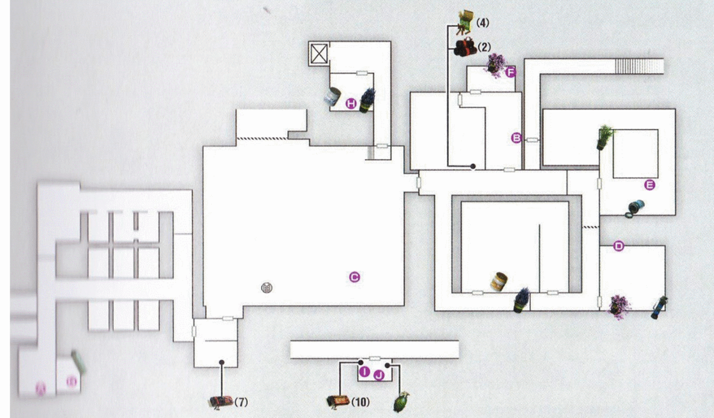


開始時から出現する敵　バージンメダル入手後に出現する敵　地下施設から帰還後に出現する敵





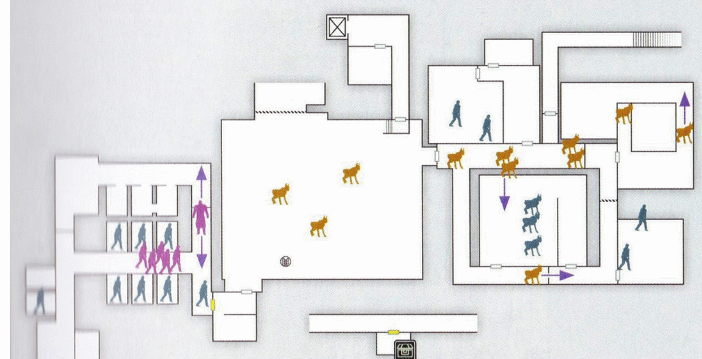
## 警察署 B1 ITEM MAP




※:ASSISTEDの場合、職員詰め所の大型拳銃の弾は40発になる

Ⓑ…車の鍵 Ⓒ…バーストストック(マチルダ)、JMB Hp3 Ⓓ…ダイヤの鍵
Ⓕ…「3Fロッカー」と書かれたフィルム Ⓖ…駐車場のカードキー
ストック(GM 79) Ⓘ…庭園の鍵 Ⓙ…M 19、クイックドロウ・アーミー

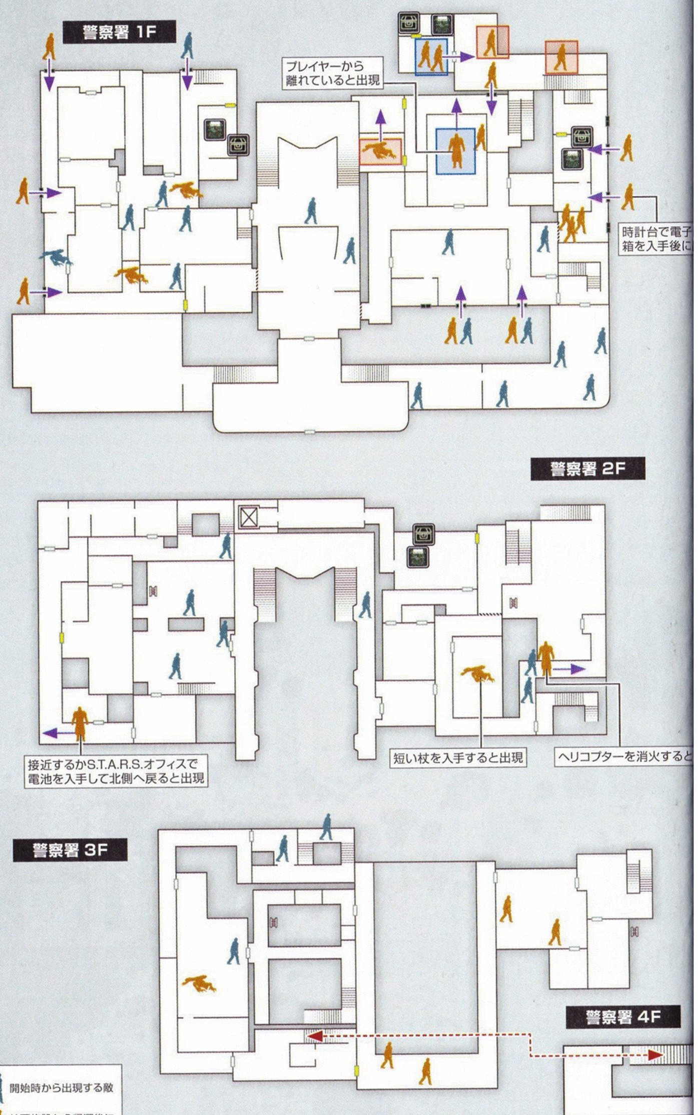
## 警察署 B1 CREATURE MAP



配電盤を操作後に出現する敵　留置場のシャッター開放後に出現する敵

## 警察署（2nd）






開始時から出現する敵

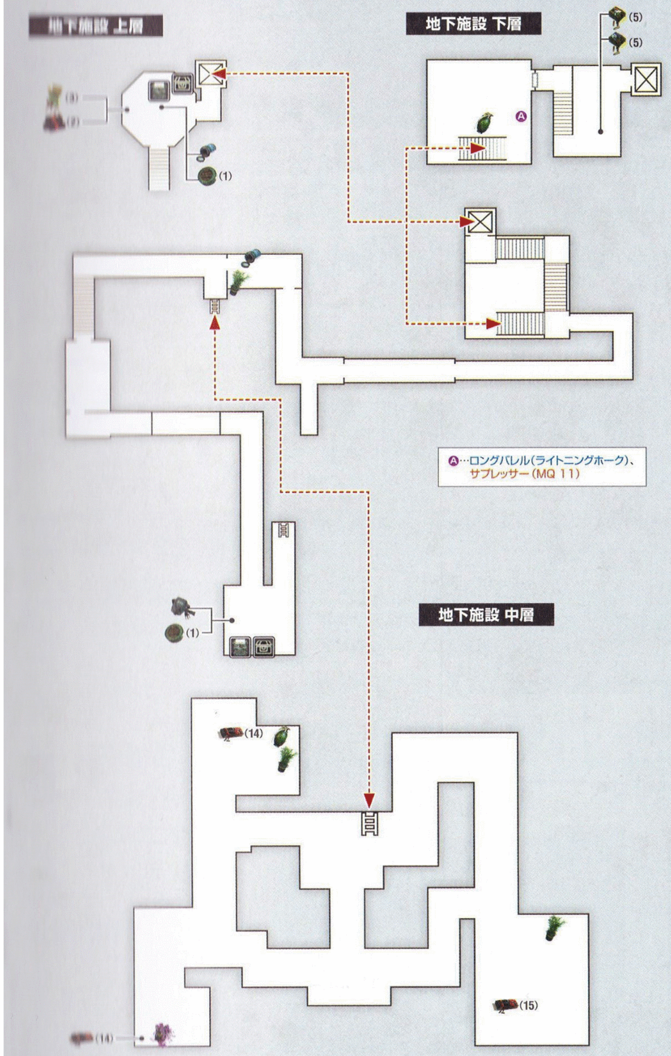
地下施設から帰還後に出現する敵





## 地下施設





## 警察署裏通り

ITEM&CREATURE MAP



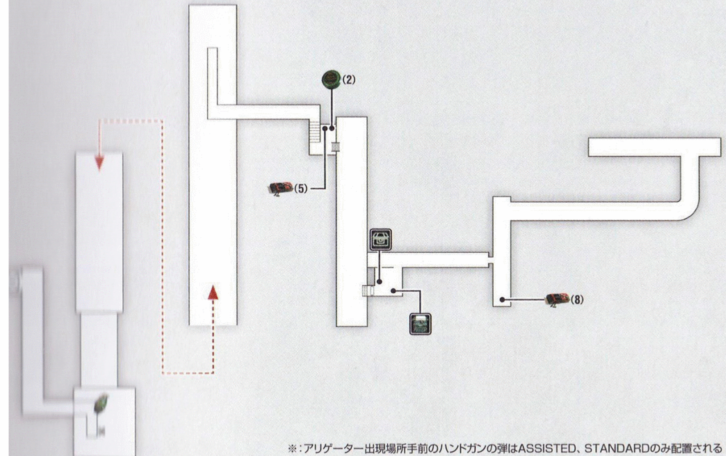

※:バスケットコートの南側に出現するゾンビ犬のうちの2体は、フェンスの扉を通過するといなくなる





## 下水工事現場

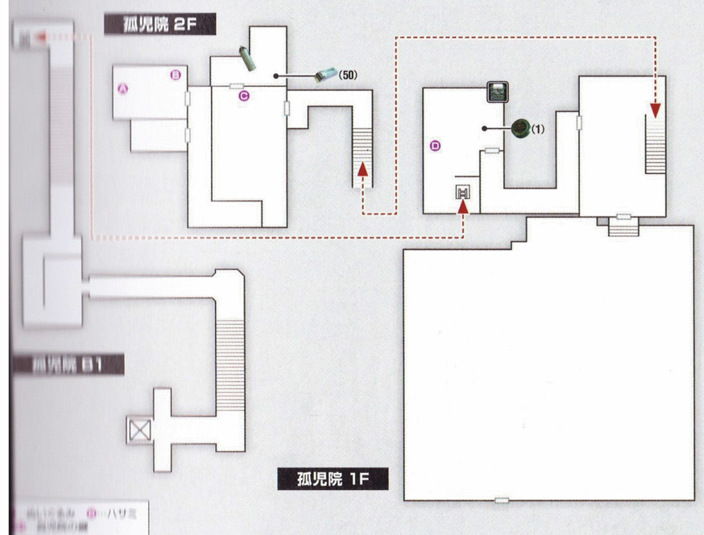
ITEM&CREATURE MAP




※:アリゲーター出現場所手前のハンドガンの弾はASSISTED、STANDARDのみ配置される

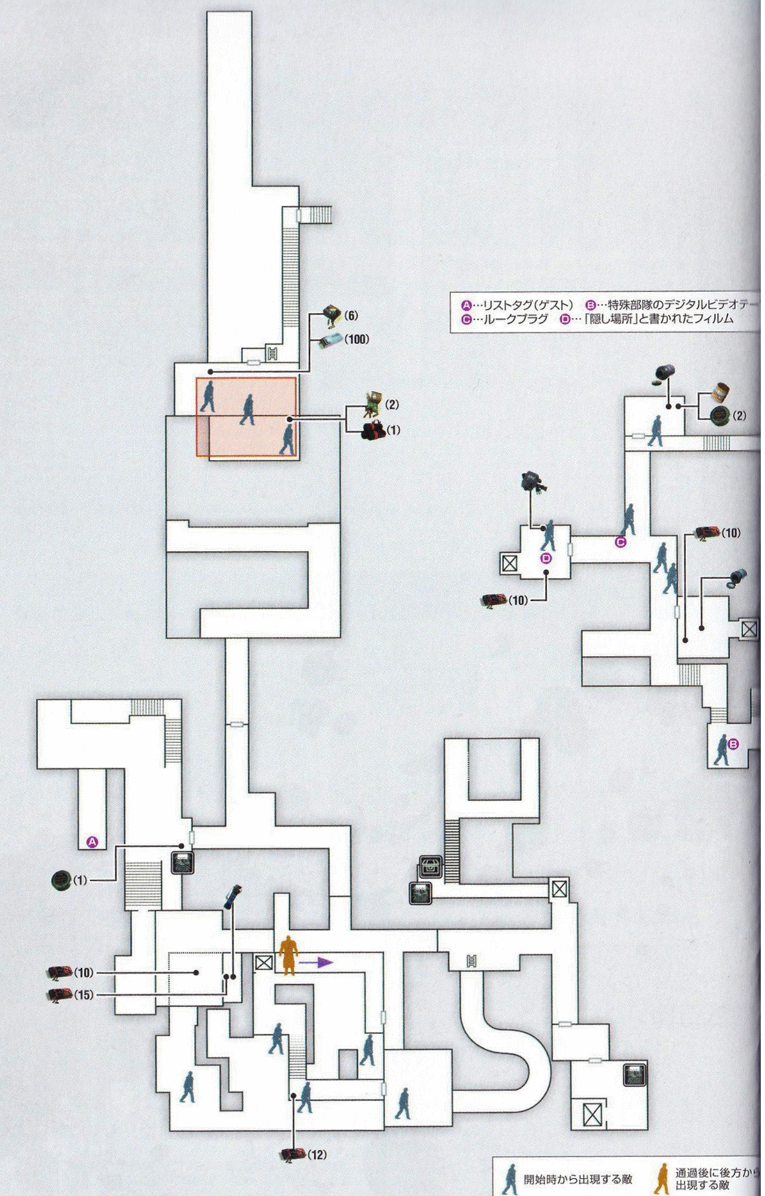
## 孤児院

ITEM&CREATURE MAP



## 下水道 上層

ITEM&CREATURE MA

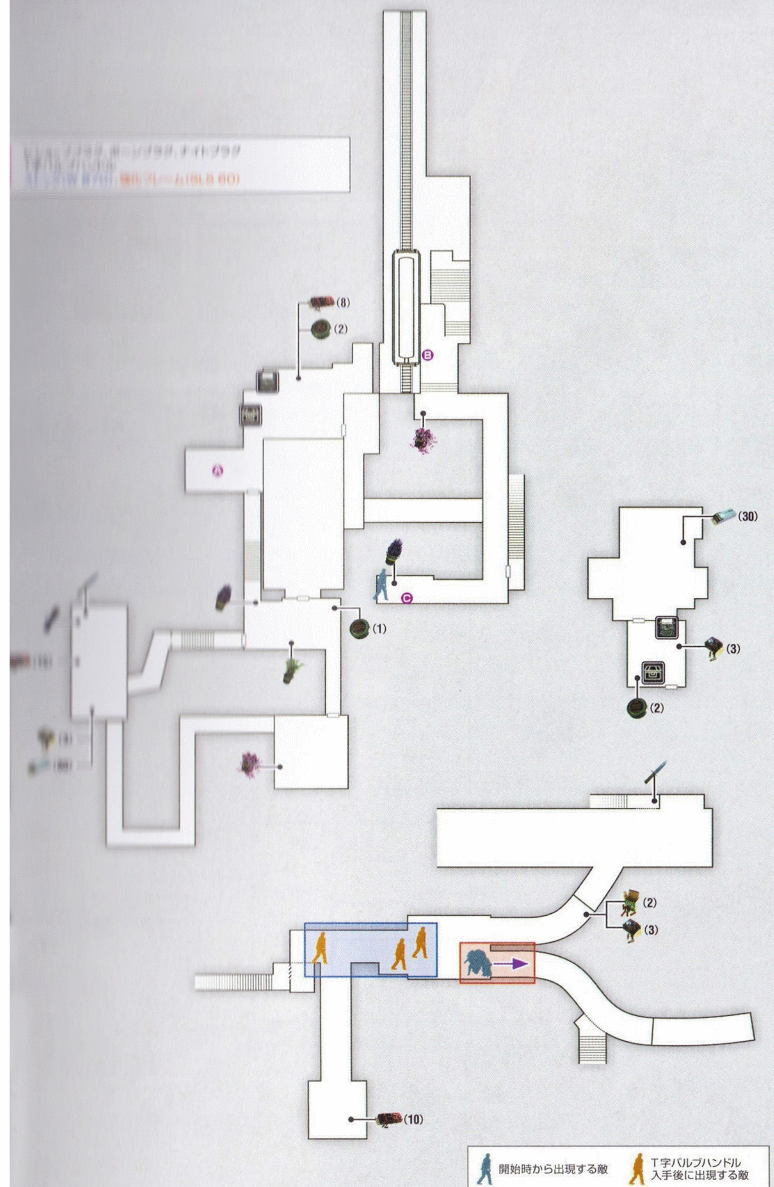



※:作業室のサイドパックはASSISTED、STANDARDのみ配置される



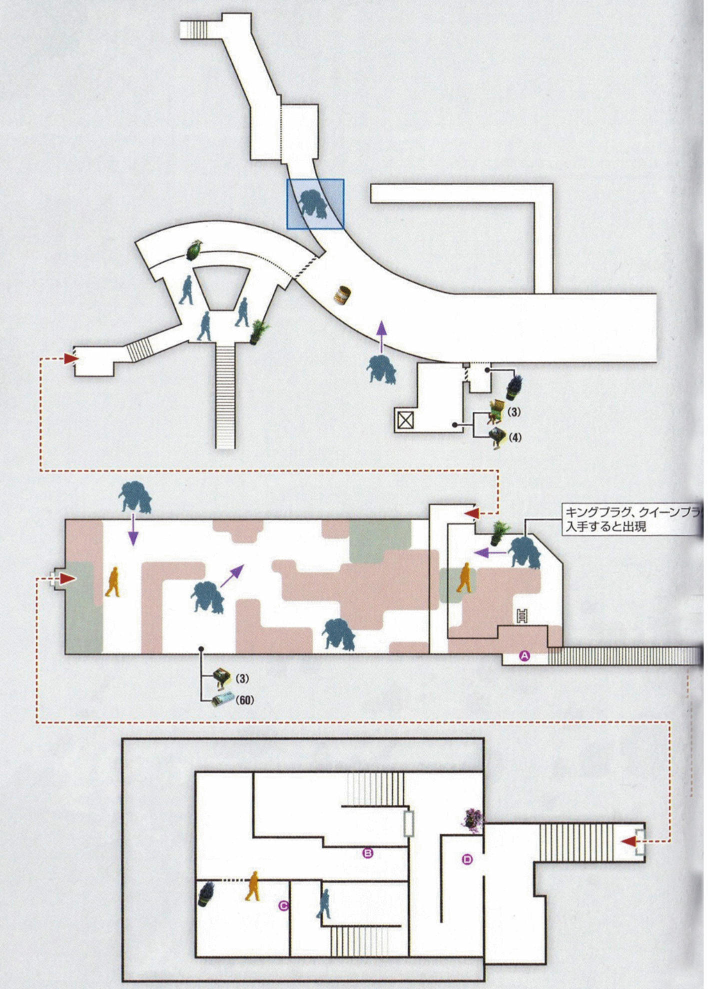
## 下水道 中層

ITEM&CREATURE MAP



## 下水道 下層

ITEM&CREATURE MA




Ⓐ…下水道の鍵 Ⓑ…クイーンプラグ Ⓒ…キングプ
Ⓓ…化学燃料火炎放射器、スパークショット

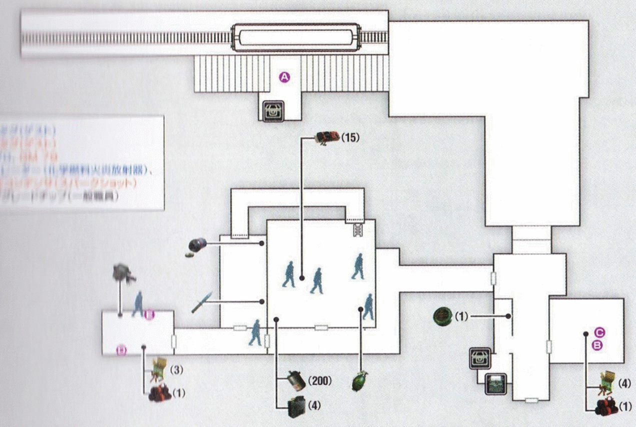
1st、2ndともに出現する敵　2ndのみ出現する敵





## 研究所 ノースエリア

ITEM&CREATURE MAP

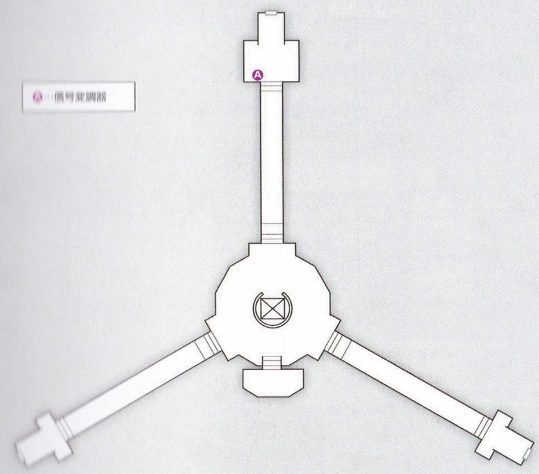



W 870とGM 79は未入手の場合のみ、ショットガンの弾と焼夷弾はW 870やGM 79が入手済みの場合のみ配置される

## 研究所 メインシャフト

ITEM&CREATURE MAP

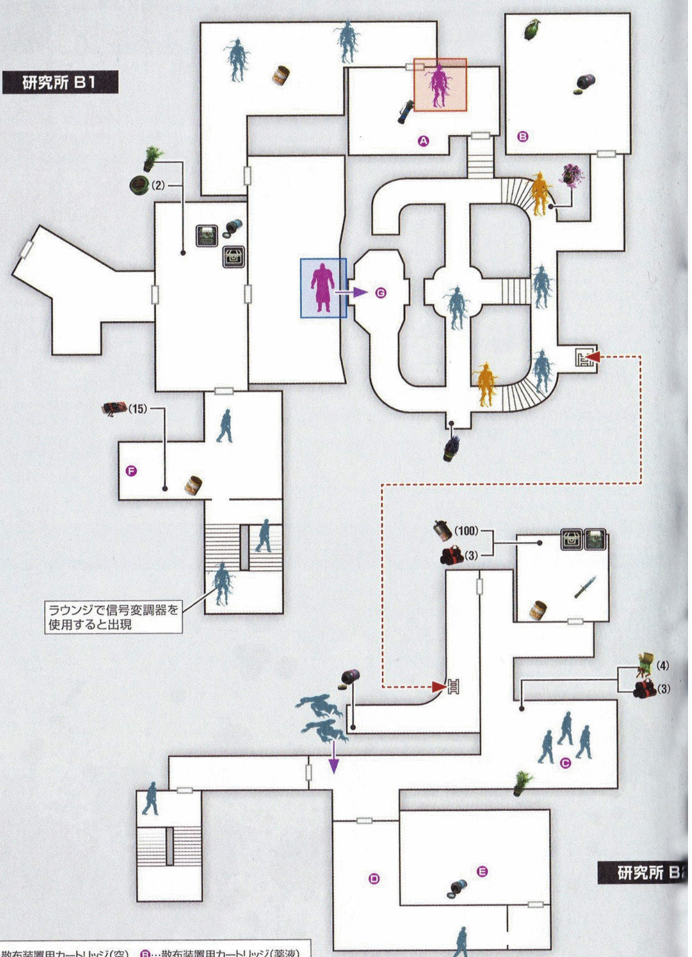
Ⓐ…信号変調器



エリア連絡橋の信号変調器は2ndのみ配置される

## 研究所 イーストエリア

ITEM&CREATURE MA




Ⓐ…散布装置用カートリッジ(空)　Ⓑ…散布装置用カートリッジ(薬液)
Ⓒ…置き物(1st)　Ⓓ…置き物(2nd)
Ⓔ…散布装置用カートリッジ(枯死剤)　Ⓕ…信号変調器(1st)
Ⓖ…アップグレードチップ(上級職員)

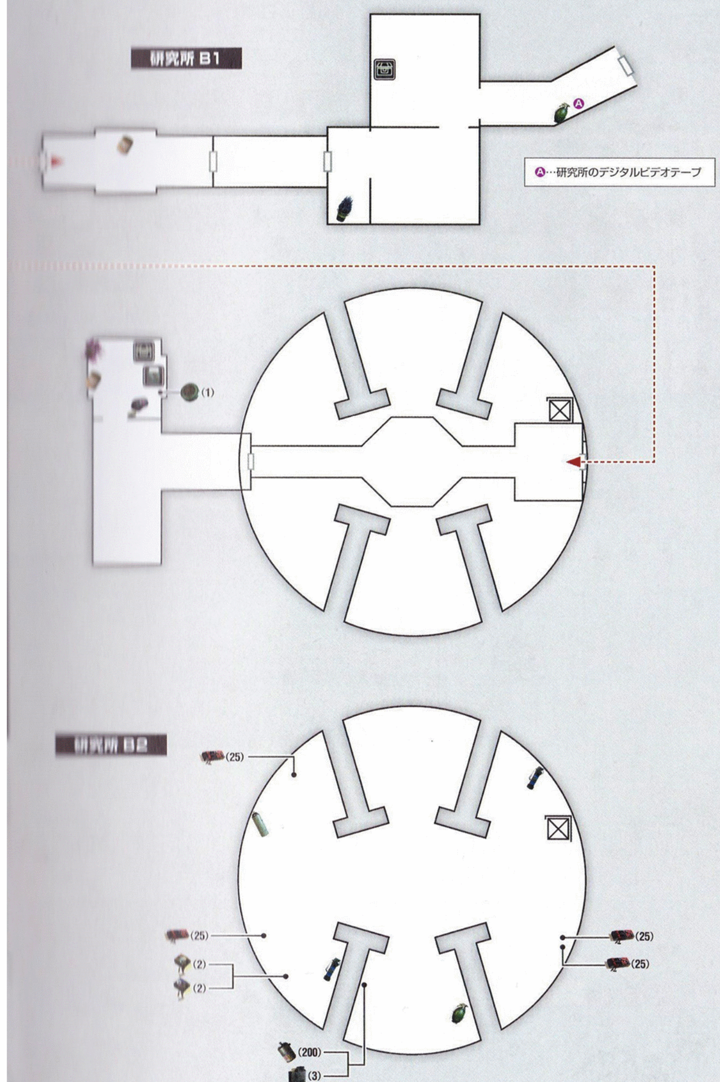
開始時から出現する敵　薬液散布後に出現する敵　温室でチップ入手後に出現する敵

※:ラウンジの置き物と倉庫の信号変調器は1stのみ、低温実験室前通路の置き物は2ndのみ配置される
※:温室の北東と東のイビーはSTANDARD、HARDCOREのみ出現する



## 研究所 ウェストエリア

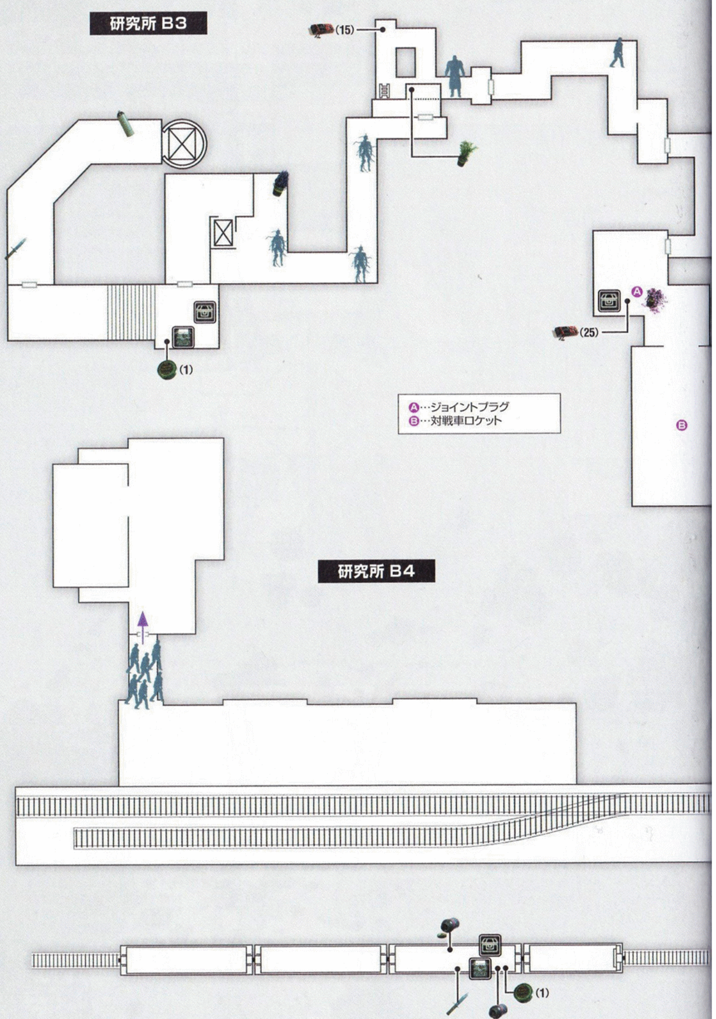
ITEM&CREATURE MAP




[illegible]はASSISTED、STANDARDのみ配置される

## 研究所 最下層（レオン編）



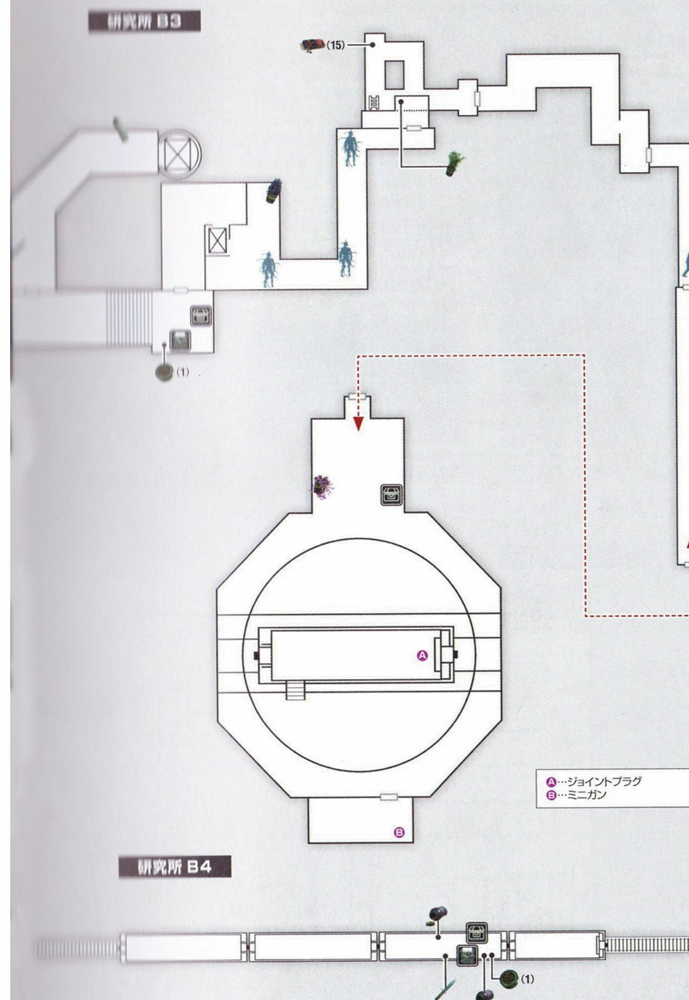







## 研究所 最下層（クレア編）





プロローグ

Prologue

Story Guide No. 01

# ガソリンスタンド～市街地



レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd



## 1 弾薬を消費せずに進む

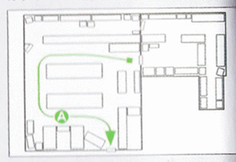
ガソリンスタンドでは弾薬を消費せずに進むのが理想だ。倉庫にいるゾンビは立ち上がるまで時間がかかるため、走り抜ければ攻撃を受けずに通過できる。倉庫の鍵を入手して後ろを振り向くと、ゾンビが右手側の壁に向かって歩き出すので、壁に衝突するタイミングで背後を通過しよう。ただし、ゾンビの移動速度が速いHARDCOREではこのタイミングがシビアになる。早めに通過しようとすると掴まれてしまうので、通路から姿が見えている間は走り出さないようにすること。



↑倉庫の鍵を入手したら、ゾンビが棚の奥に見えなくなるまで待機してから走り始めよう。

## 2 店員の前を通過して入口へ

店内に移動したら、下の図のように直進してゾンビ化した店員の前を通過すればいい。Ⓐの地点でゾンビが棚を倒して妨害してくるが、構わずに進めばダメージを受けることはない。




## 3 ルートを間違えずに走る

市街地にはゾンビが溢れかえっているが、ルートを間違えずに走り続ければ一度も襲われずに警察署に到達できる。まずは東へ進み、建物の間の路地を目指すこと。炎上したバスの手前は進路が狭いため、ゾンビとの距離を保ちながら走り抜けよう。

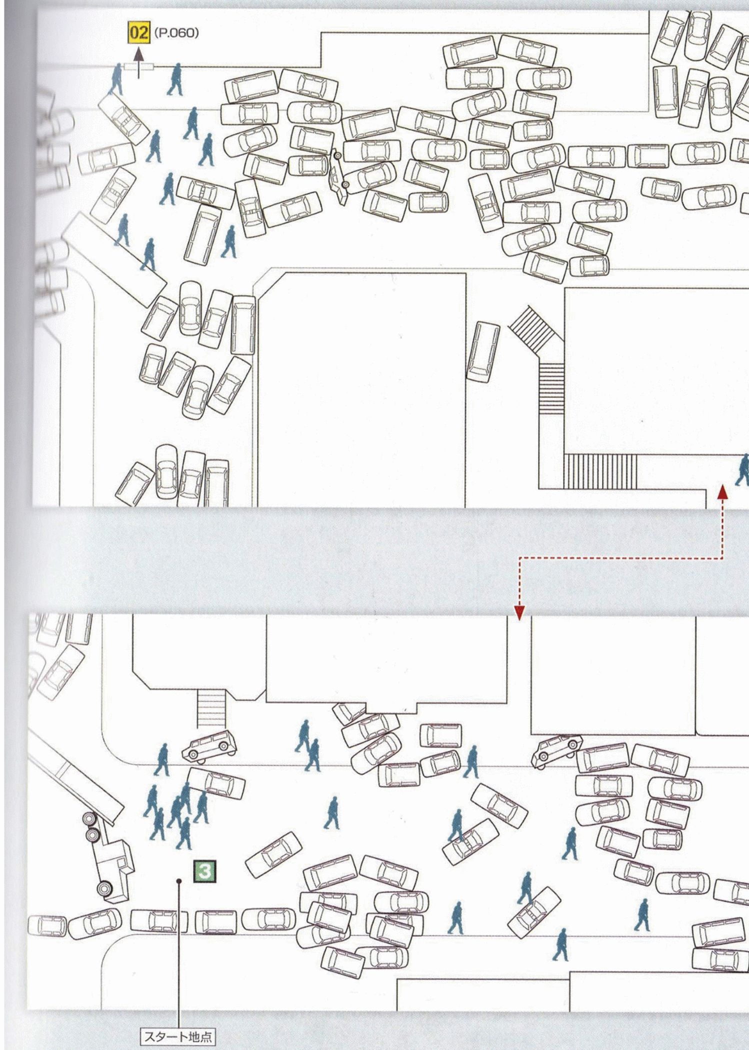
ガソリンスタンド




開始時から出現

ゾンビとの遭遇イベント後に出現

市街地



警察署 Police Station

Story Guide No. 02

# 正門〜警備員室〜メインホール

レオン 1st | レオン 2nd | クレア 1st | クレア 2nd

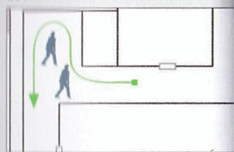


## 1 警備員室での対処法

警備員室でイベントを終えると廊下からゾンビが侵入してくる。すぐに扉に向かうと掴まれてしまうので、侵入するまで離れて待機しよう。ゾンビが侵入した瞬間に廊下に出れば無傷で突破できるが、ゾンビも廊下に出てしまうためオススメできない。安全に通過したい場合や掴みかかりを2回連続で行うHARDCOREの場合は、シャッター前にある机の後ろに立ち、ゾンビを誘導するといい。ゾンビは机に衝突すると体勢を崩すため、そのスキに廊下へ出ることが可能だ。

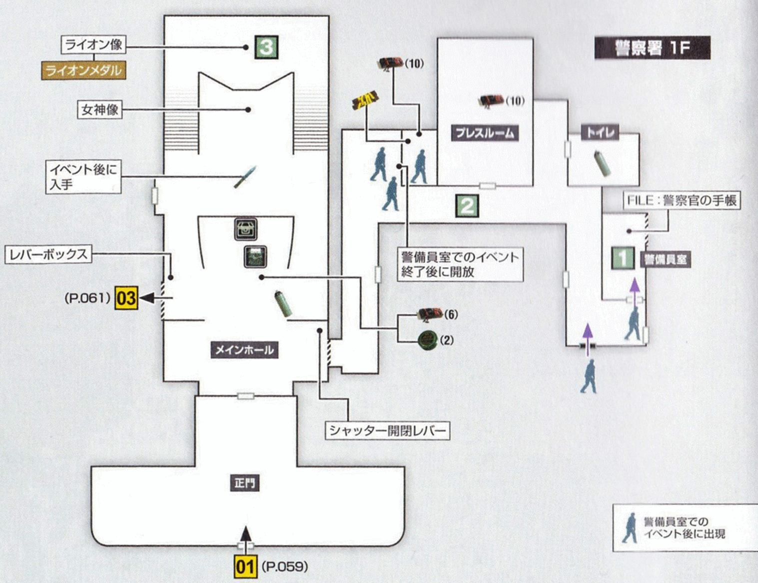
## 2 廊下にゾンビが放たれる

メインホールへ続く廊下を進むと前方に2体のゾンビが現れる。倒して進む場合は、プレスルームの扉付近から攻撃していこう。ダメージ効率だけを考えた場合、頭か腹を狙うのが手っ取り早い。接近される前に倒す必要があるため、狙いやすい腹を攻撃するのがオススメだ。封鎖されていた小部屋にもゾンビが1体いるので、進入する前に倒しておくこと。なお、下の図のように走り抜けることで無傷で通過することもできる。小部屋のアイテムを無視するならこの方法もあり。



## 3 警察官の手帳にヒントがある

3枚のメダルを入手するためのヒントは、警察官の手帳に描かれている。まずはライオン像のシリンダーを動かして、手帳に描かれた通りに絵柄に合わせよう。入手したライオンメダルはすぐに女神像に使用して、アイテム欄の空きを少しでも確保しておきたい。






警察署 Police Station

Story Guide No. 03

# 受付〜西側オフィス

レオン 1st | レオン 2nd | クレア 1st | クレア 2nd



## 1 木材でゾンビの侵入を防ぐ

木材で窓をふさぐことでゾンビの侵入を未然に防ぐことができる。警備員室からメインホールに向かう途中で入手した木材は、西側廊下の突き当たりにある3番目の窓に使用するといいだろう。受付で木材を入手できるASSISTEDなら、2番目と3番目の窓をふさぐのがオススメだ。



⬆木材で窓をふさいでしまえば、どれだけゾンビに接近しても掴まれる心配はない。

## 2 ゾンビを倒して安全を確保

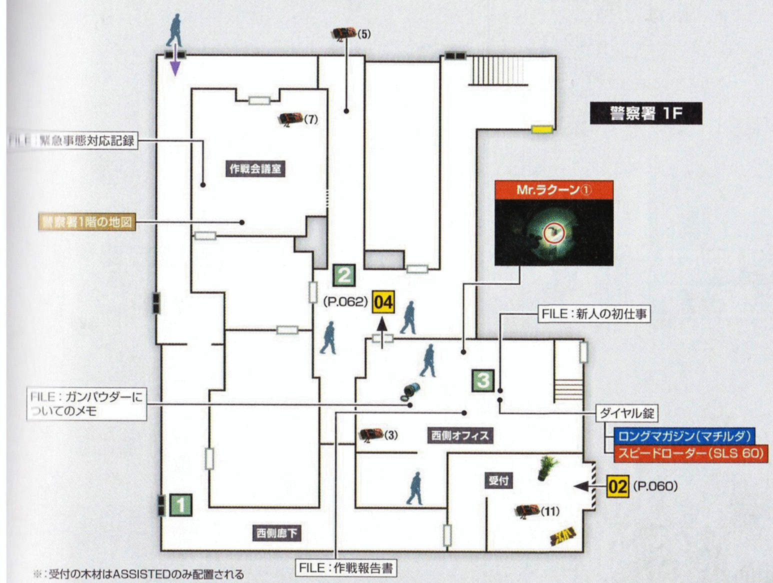
廊下にいる2体のゾンビは、西側オフィスに進む前に倒したほうが安全だ。倒れているゾンビは後回しにして、太ったゾンビから1体ずつ倒すこと。照準を合わせるのに手間取るとすぐに距離を詰められるため、腹を狙って連発するといい。死んだふりを見極めるにはコンバットナイフでの攻撃が効果的。

## 3 先輩たちの名前を調べよう

西側オフィスにはレオンの机があり、シャッターにつけられた2つのダイヤル錠を解錠すればハンドガンのパーツを入手できる。パスワードは6人の先輩のファーストネームの頭文字で、彼らの名前は机の上などにあるネームプレートで確認可能だ。左側は「NED」、右側は「MRG」に合わせよう。



⬆基本的にネームプレートは机の上にある。ない場合は周囲をよく観察してみること。




※：受付の木材はASSISTEDのみ配置される

# 04 備品保管庫～シャワー室～暗室

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

03 (P.061)

- 1F／備品保管庫
- 1F／暗室
- 2F／シャワー室
  - 【入手】ポータブルセーフ→予備キー
- 1F／備品保管庫
  - 【使用】予備キー
  - 【入手】フィルム→「記念撮影」と書かれたフィルム
- 1F／暗室
  - 【使用】「記念撮影」と書かれたフィルム

05 (P.063)

## 1 端末でロッカーを開ける

備品保管庫のロッカーは、端末に番号を入力することで開く仕組みになっている。この時点では「2」と「3」のキーが紛失しており、すべてのアイテムを入手できない。警察署内にある予備キーを入手してから再び訪れよう。

■ロッカーのNoと保管アイテム

| | |
|---|---|
| 102 | ガンパウダー |
| 103 | コンバットナイフ |
| 106 | 「記念撮影」と書かれたフィルム |
| 109 | ハンドガンの弾(9) |
| 203 | サイドパック |
| 208 | ショットガンの弾(3)／焼夷弾(2) |

## 2 暗室前の木材はすぐに使う

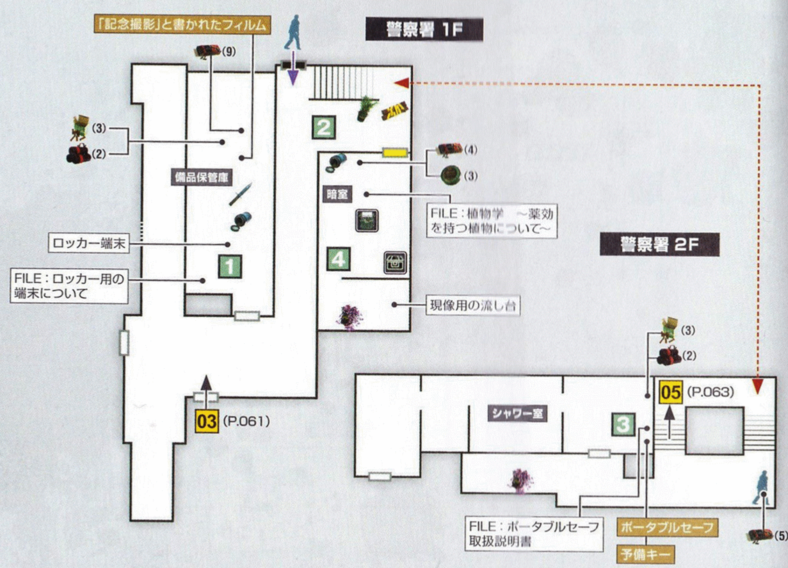
廊下の突き当たりにある窓の外にはすでにゾンビがいるが、木材を使用すれば侵入を防ぐことができる。暗室の前にある木材を入手してその場で窓をふさいでおこう。

## 3 ポータブルセーフを解除

ポータブルセーフはやみくもにボタンを押して8つすべてを点灯させようとすると時間がかかってしまう。まずはボタンをいくつか押してみて、隣接した4つのランプを点灯させる順番を探すといい。その順番を頭に入れながら残り4つの順番を探る方法がオススメだ。点灯するランプの位置はNewGameごとにランダムで決まるが、ボタンの位置が近ければ点灯するランプの位置も近い傾向にある。なお、予備キーは「2」と「3」のどちらにはめ込んでも問題ないが、「2」にはめたほうがアイテムを1つ多く入手できる。

## 4 暗室でフィルムを現像する

入手したフィルムは、暗室の奥で現像することができる。ここで入手できる「記念撮影」と書かれたフィルムは、ある部屋にある像のギミックを解くためのヒントになっている。








# 05 書庫～メインホール

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

04 (P.062)

- 3F／書庫
  - 【入手】鍵→スペードの鍵
- 3F／西倉庫
  - 【入手】サイドパック
- 3～2F／図書室
- 2F／ラウンジ
  - 【ギミック】ユニコーン像
  - 【入手】警察署上階の地図、ユニコーンメダル
- 2F／図書室
  - 【入手】赤い本→赤い本のオブジェ
  - 【使用】スペードの鍵
- 2～1F／メインホール
  - 【使用】ユニコーンメダル、スペードの鍵

06 (P.064)

## 1 ぶら下がったゾンビを倒す

天井からぶら下がったゾンビがこの時点で襲ってくることはないが、ストーリーを進めると落下して目を覚ます。そのときは新たに出現するリッカーにも対処しなければならないため、このゾンビは事前に倒しておくといい。



⬆攻撃しても目を覚ますことはないので、落下するまで至近距離から撃ち続けよう。

## 2 ゾンビが追跡を始める条件

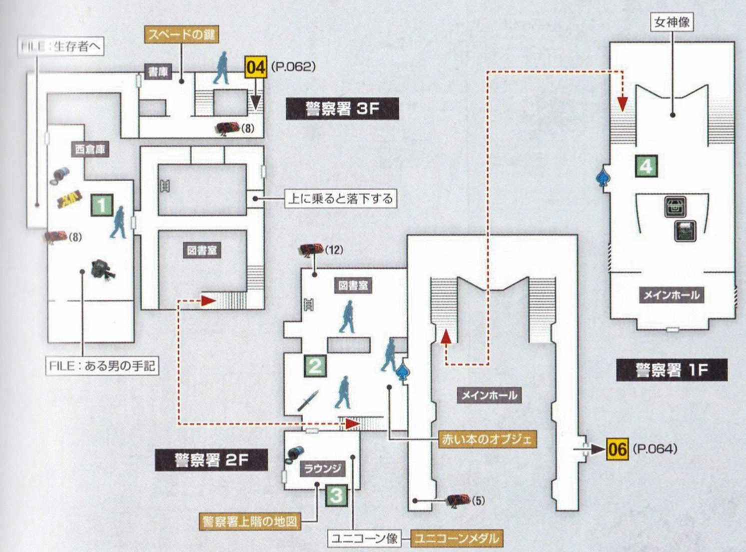
図書室にいる3体のゾンビのうち、倒す必要があるのは徘徊している女ゾンビだけ。ほかの2体はこちらから攻撃を仕掛けたり、特定の行動をしたりしなければ襲われる心配はない。死体をむさぼるゾンビははしごを上り下りしたとき、メインホールへ続く扉の近くにいるゾンビは接近したときにプレイヤーを追跡するようになる。また、3Fの通路には床が抜け落ちる場所があり、そこから落下すると2体同時に追跡を始めてしまう。図書室は何度も訪れることになるので、ゾンビに気づかれないように慎重に移動すること。

## 3 ユニコーンメダルを入手

警察官の手帳をヒントにユニコーン像のシリンダーを動かして、ユニコーンメダルを入手しよう。

## 4 スペードの鍵を使っておく

図書室からメインホールに移動すると次は東側を進むことになるが、ユニコーンメダルを女神像に使用するついでにスペードの鍵で西側オフィスの扉を開けておくといい。そうすることで、待合室でスペードの鍵を捨てることができ、わざわざ戻る必要がなくなる。




※：西倉庫のサイドパックは1stのSTANDARD以下のみ配置される

# 待合室〜警備員室前廊下

レオン 1st / レオン 2nd / クレア 1st / クレア 2nd

05 (P.063)

- **2F／待合室**
  【使用】スペードの鍵
- **2F／美術室**
  【入手】カード→武器持出許可証、石膏像の左腕＋赤い本のオブジェ→本を持った左腕、短い杖→赤い宝石
  【使用】本を持った左腕
- **2〜1F／非常階段**
  【入手】工具→チェーンカッター
  【使用】チェーンカッター
- **1F／警備員室前廊下**
  【使用】チェーンカッター

07 (P.065)

## 1 賢帝像が持つべきもの

美術室にある賢帝像は左腕が外れているが、それを戻しただけでは何も起こらない。暗室で現像した写真からわかるように、本来賢帝像は腕に赤い本のオブジェを抱えている。石膏像の左腕と赤い本のオブジェを組み合わせてから賢帝像に使用すれば、右手に持った短い杖を入手することが可能だ。



⬆短い杖を調べて裏側のスイッチを操作すれば、赤い宝石を取り出すことができる。

## 2 ヘリの爆発で敵が追加

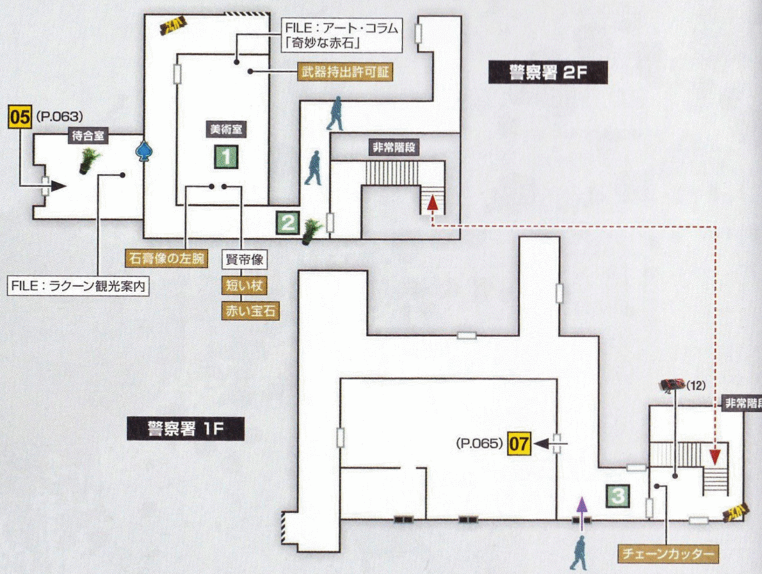
ヘリコプターが墜落して炎上すると、警察署に敵が追加されるようになる。これまで全滅させて通過した場所にも新たな敵がいることがあるので、周囲を警戒しながら進むこと。なお、窓から侵入する敵が追加された場合、すでに同じ窓から侵入していたゾンビは追加された時点で消滅してしまう。



⬆外にいるゾンビの群れは、接近してもプレイヤーを襲うことはない。構わずに進もう。

## 3 ゾンビは無視して移動

警備員室前の廊下へ移動すると、窓からゾンビが侵入してくる。ここでゾンビに向かって銃を撃つと、東側オフィスにいるゾンビが銃声を聞きつけ、扉の内側付近に移動してくることが多い。扉を開けたときの危険を回避するためにも、窓から侵入するゾンビは無視して東側オフィスへ移動すること。








# 東側オフィス〜備品保管庫

レオン 1st / レオン 2nd / クレア 1st / クレア 2nd

06 (P.064)

- **1F／東側オフィス**
  【入手】電子部品→ヒューズ(ホール用)、ハンドル→バルブハンドル
- **1F／東側廊下**
  【使用】ヒューズ(ホール用)
- **1F／メインホール**
- **1F／受付**
- **1F／作戦会議室**
  【使用】チェーンカッター
- **1F／作戦会議室南の部屋**
  【入手】電子部品→電池のない信管
- **1F／備品保管庫**
  【使用】武器持出許可証
  【入手】W 870、GM 79

08 (P.066)

## 1 アイテムを残らず取るなら

東側オフィスには有用なアイテムが多く、アイテム欄が不足しやすい。キーアイテムを優先しつつ持てるだけ入手して進むか、いったんメインホールでアイテムを整理してから戻ること。戻る場合は、事前にオフィス内の窓を木材でふさいでおくといいだろう。



⬆警備員室前の廊下からゾンビが侵入してくるので、再び戻るつもりなら倒しておこう。

## 2 西側の探索に必要なもの

西側へ進む前にアイテムを整理しておこう。チェーンカッター、バルブハンドル、武器持出許可証に加えて、木材を1つ持っていくといい。

## 3 1番目の窓をふさいで奥へ

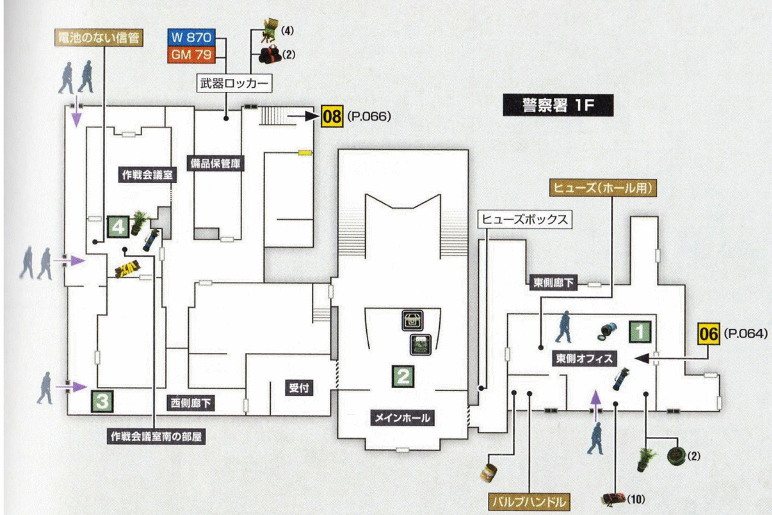
廊下の1番目の窓の前に立ち、侵入したゾンビが廊下になだれ落ちたら木材を使用しよう。その先は事前に木材をどこに使用していたかで対処法が変わる。2番目の窓をふさいでいない場合、すでに1体目のゾンビが廊下の曲がり角に立っているが、止まらずに壁際を通過すれば掴まれる危険は少ない。



⬆2番目の窓付近を通過する際は、立ち止まらずに内側の壁際を一気に駆け抜けよう。

## 4 ホワイトボードをチェック

2Fロッカールームにあるロッカーのダイヤル錠の答えが、ホワイトボードに書かれているので確認しておこう。



Story Guide No. 08

警察署

Police Station

# シャワー室〜メインホール

レオン 1st ／ レオン 2nd ／ クレア 1st ／ クレア 2nd

07 (P.065)

- 2F／シャワー室
  - 【使用】バルブハンドル
- 2F／S.T.A.R.S.オフィス
  - 【入手】電池＋電池のない信管→信管
- 2F／ラウンジ
- 2〜3F／図書室
- 3F／西倉庫
  - 【使用】信管
  - 【ギミック】乙女像
  - 【入手】バージンメダル
- 3〜2F／図書室
- 2〜1F／メインホール
  - 【使用】バージンメダル

09 (P.067)

## 1 武器ごとのリッカー対処法

シャワー室を抜けて廊下を進むとリッカーが出現する。レオン編の場合は、すぐに閃光手榴弾を投げ、ひるんでいる間に至近距離からショットガンを連発していこう。ショットガンは射程距離によってダメージ差が顕著なので、思い切って接近することが重要だ。クレア編の場合、グレネードランチャー（焼夷弾）であれば閃光手榴弾を使用しなくても倒すことができる。天井でゾンビを捕食中に1発当て、落下して立ち上がったら接近される前にもう1発当てて倒そう。ただし、グレネードランチャーは1発ごとにリロードが必要なので、リッカーがひるんでいるスキに手際よくリロードすること。

## 2 先に倒れた本棚を戻しておく

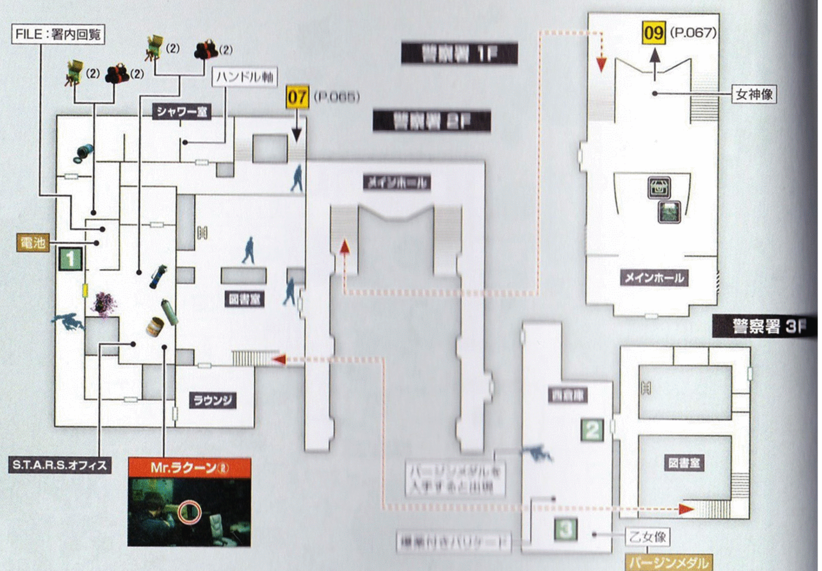
信管が起爆すると扉の前の本棚が倒れ、図書室につながる通路がふさがれてしまう。乙女像に向かう前に、本棚を元通りに戻しておこう。なお、天井から落下させたゾンビの位置によっては本棚が倒れないこともある。

## 3 メダル入手後にリッカー出現

バージンメダルを入手して鉄格子をくぐると、正面にリッカーが現れる。先に本棚を戻しておけば、リッカーの攻撃を受けずに鉄格子から扉まで一気に走って通過することが可能だ。ただし、HARDCOREの場合は扉を出る直前に攻撃を受ける可能性が高い。レオンなら閃光手榴弾、クレアならグレネードランチャー1発でひるませ、その間に図書室へ向かおう。



↑閃光手榴弾を使う場合は、リッカー落下後ではなく鉄格子の出入口から投げて走ろう。






Story Guide No. 09

地下施設

Underground Facility

# 隠し部屋〜作業員詰め所

レオン 1st ／ レオン 2nd ／ クレア 1st ／ クレア 2nd

08 (P.066)

- 上層／隠し部屋
- 中〜下層／地下階段
- 下層／機械室
  - 【戦闘】G第1形態
- 中層／機械室
  - 【操作】通路昇降レバー
- 中層／作業員詰め所
  - 【入手】サイドパック

レオン編（1st）→18 (P.076)
クレア編（1st）→30 (P.088)

## 1 ハンドガンを装備しておく

隠し部屋では、G第1形態との戦闘に備えてアイテムを整理しておくこと。ダメージ量を考えるとショットガンはあまり効果的ではなく、グレネードランチャーは弾薬数が少ないためなるべく温存したいところだ。そのため、レオン編とクレア編のどちらにおいてもハンドガンで挑むのが最善といえるだろう。ただし、弾薬切れを考慮して予備の武器も念のため所持しておくこと。また、接近されて掴まれることも多いため、回復アイテムやコンバットナイフの準備も忘れずに。

## 2 破片手榴弾を入手して進め

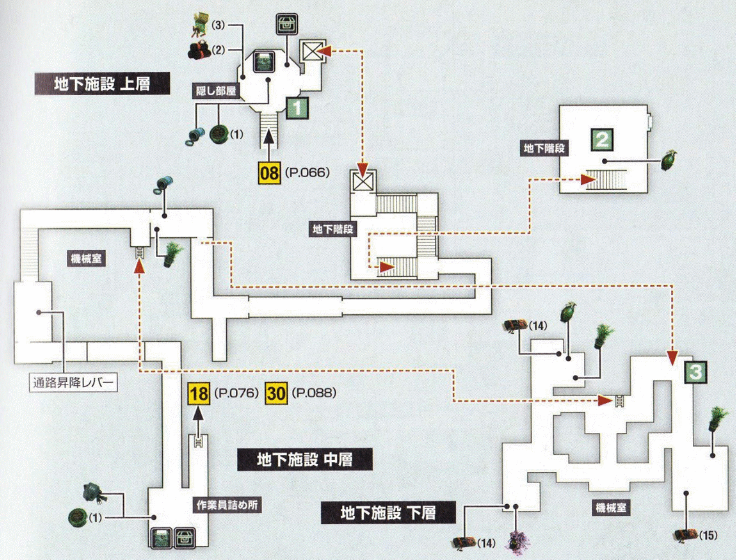
地下階段の中層から機械室へ移動できるが、いったん下層まで移動して破片手榴弾を入手してから先へ進もう。また、コンバットナイフを所持している場合は、入手時に装備を切り替えておけば戦闘でスムーズに使用できる。

## 3 G第1形態との戦闘

戦闘開始とともに破片手榴弾でダメージを与え、立て続けにハンドガンを連発していこう。G第1形態は頭や戦闘中に露出する目玉が弱点だが、1発ごとに照準を合わせていては時間がかかりそのぶん危険に陥りやすい。弱点付近をとにかく撃ち続け、接近される前に移動して距離を保ち続けること。なお、ボンベから蒸気が噴出し始めると、距離を開けた際に姿を見失ってしまうことがある。しばらくすると頭上から現れて攻撃を仕掛けてくるので、その場から速やかに逃走しよう。



↑破片手榴弾とハンドガン数発で開始直後に目玉を露出させれば、戦闘を有利に運べる。



# 警備員室～東側廊下

レオン 1st レオン 2nd クレア 1st クレア 2nd



## 1 アイテム欄を空けて進め

2ndではメインホールにアイテムボックスがないため、宿直室でのアイテム整理が重要になる。この先で最低限必要となるのは、チェーンカッターとヒューズ（宿直室前廊下用）で、レオン編の場合はさらに木材を2つ所持しておきたい。アイテム欄の空きのぶんだけ東側オフィス周辺でアイテムを入手できるので、必要のないものはすべてアイテムボックスに預けておこう。なお、下に本書オススメの所持アイテムを記載したので参考にしてほしい。しばらくはミスをしない限り体力が減ることはなく敵も倒さないので、武器や回復アイテムを持たずに進みたい。

■本書オススメの所持アイテム

- チェーンカッター
- ヒューズ(宿直室前廊下用)
- 武器持出許可証
- 木材×2(レオン編のみ)

## 2 ゾンビの向きを変えて通過

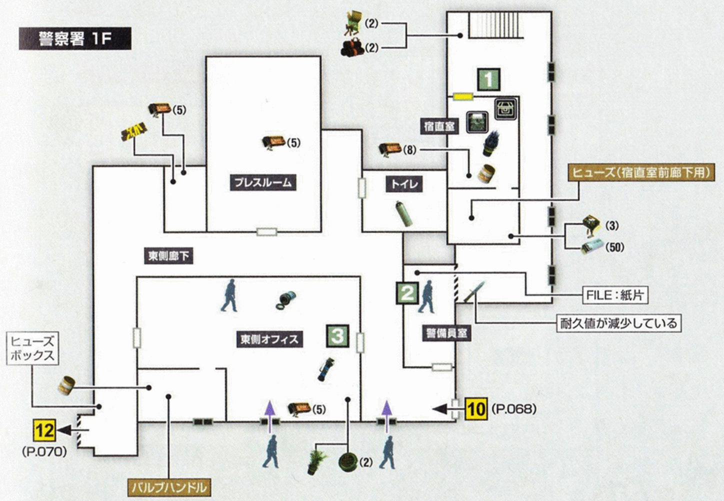
警備員室の通路に沿ってゾンビが寝ていたら、いったん体の向きを横に変えさせてから足元を通過すること。



↑手前で立ち止まれば、体の向きを変える。手元を通過しないように注意しよう。

## 3 入手アイテムの優先順位

東側オフィスではキーアイテムや素材を優先して入手すればいい。そのほかのアイテムやトイレ、プレスルームなどにあるアイテムは無理に入手する必要はないだろう。なお、東側オフィスで最初にガンパウダーがある場所に移動すれば、ゾンビを誘導して扉から引き離せることが多い。







Story Guide No. 11 警察署 Police Station

警備員室～東側廊下

レオン 1st レオン 2nd クレア 1st クレア 2nd

10 (P.068)
1F／警備員室
1F／宿直室
【入手】電子部品→ヒューズ(宿直室前廊下用)
1F／警備員室前廊下
【使用】チェーンカッター
1F／東側オフィス
【入手】ハンドル→バルブハンドル
1F／東側廊下
【使用】ヒューズ(宿直室前廊下用)
12 (P.070)

1 アイテム欄を空けて進め

2ndではメインホールにアイテムボックスがないため、宿直室でのアイテム整理が重要になる。この先で最低限必要となるのは、チェーンカッターとヒューズ（宿直室前廊下用）で、レオン編の場合はさらに木材を2つ所持しておきたい。アイテム欄の空きのぶんだけ東側オフィス周辺でアイテムを入手できるので、必要のないものはすべてアイテムボックスに預けておこう。なお、下に本書オススメの所持アイテムを記載したので参考にしてほしい。しばらくはミスをしない限り体力が減ることはなく敵も倒さないので、武器や回復アイテムを持たずに進みたい。

■本書オススメの所持アイテム

- チェーンカッター
- ヒューズ(宿直室前廊下用)
- 武器持出許可証
- 木材×2(レオン編のみ)

2 ゾンビの向きを変えて通過

警備員室の通路に沿ってゾンビが寝ていたら、いったん体の向きを横に変えさせてから足元を通過すること。

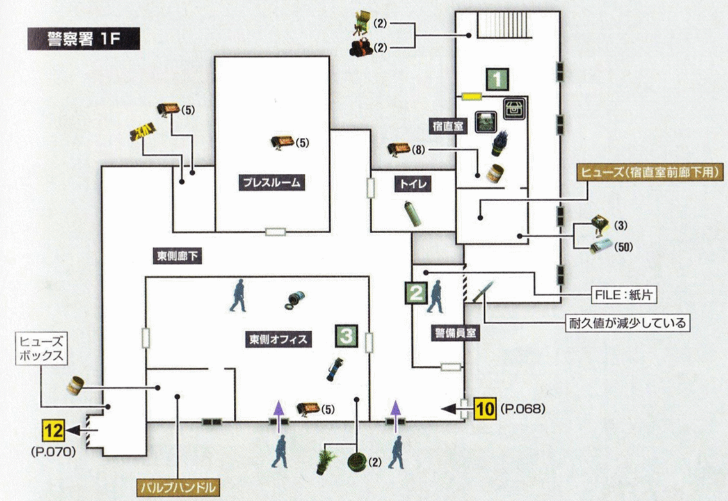




↑手前で立ち止まれば、体の向きを変える。手元を通過しないように注意しよう。

3 入手アイテムの優先順位

東側オフィスではキーアイテムや素材を優先して入手すればいい。そのほかのアイテムやトイレ、プレスルームなどにあるアイテムは無理に入手する必要はないだろう。なお、東側オフィスで最初にガンパウダーがある場所に移動すれば、ゾンビを誘導して扉から引き離せることが多い。


Chapter 2 STORY 警察署 069

Story Guide No. 12

# メインホール～西側オフィス

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

11 (P.069)

- 1F／メインホール
  - 【入手】サイドパック
- 1F／受付
- 1F／作戦会議室
  - 【入手】警察署1階の地図
  - 【使用】チェーンカッター
- 1F／作戦会議室南の部屋
  - 【入手】電子部品→電池のない信管
- 1F／西側オフィス
  - 【ギミック】ダイヤル錠、金庫
  - 【入手】ロングマガジン(マチルダ)、スピードローダー(SLS 60)、サイドパック

13 (P.071)

## 1 メインホールのゾンビは放置

メインホールには1Fと2Fに計3体のゾンビがいるが、倒しているとすぐに弾薬切れになってしまう。接近してきても相手にせず、そのまま受付へ向かおう。なお、メインホールにはライオン像があるが、シリンダーの組み合わせが1stとは異なるため、この時点ではメダルを入手できない。



⬆メインホールに到着した際に接近されることもある。うめき声が聞こえたら用心しよう。

## 2 西側廊下は歩いて通過

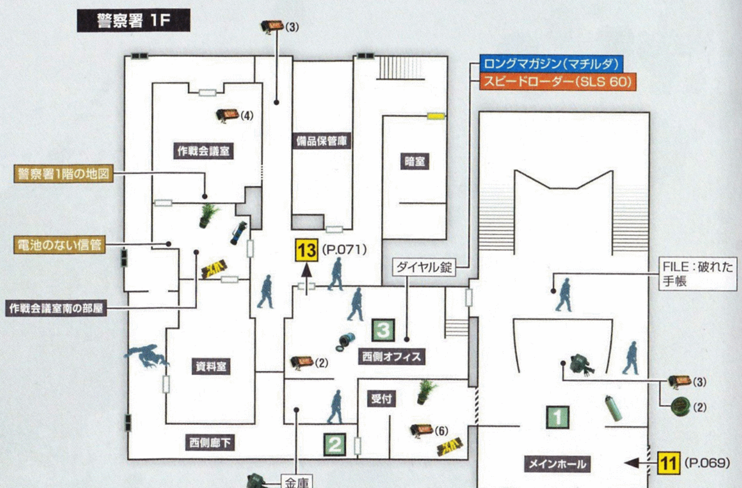
西側廊下の天井にはリッカーが潜んでいるため、走って移動するとすぐに攻撃を受けてしまう。見つからないように受付を出てから北西の角付近まで歩き続けよう。レオン編では資料室へ向かう際に再び西側廊下を通過することになるため、この時点ですべての窓に木材を使用しておくといい。木材が不足していたら、作戦会議室南の部屋で入手してから廊下に戻ること。



⬆左スティックの傾きが少ないと歩くスピードが遅くなり、接近時に気づかれやすい。

## 3 金庫や机の解法は1stと同じ

金庫の解錠番号は1stと同じ（左9、右15、左7）。机のダイヤル錠も同じ（左は「NED」、右は「MRG」）だが、極端に無駄撃ちをしなければ最後までハンドガンは使用しないため、パーツの入手は省いても問題ない。




※：メインホールのサイドパックは2ndのASSISTEDとSTANDARD、受付の木材はASSISTEDのみ配置される





Story Guide No. 13

# 暗室～西倉庫

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

12 (P.070)

- 1F／備品保管庫
  - 【使用】武器持出許可証
  - 【入手】W 870、GM 79、フィルム→「記念撮影」と書かれたフィルム
- 1F／暗室
- 2F／シャワー室
  - 【入手】箱→宝石で飾られた箱
  - 【使用】バルブハンドル
- 3F／書庫前廊下
  - 【ギミック】ダイヤル錠
- 3F／書庫
  - 【入手】鍵→スペードの鍵
- 3F／西倉庫

14 (P.072)

## 1 備品保管庫で武器を入手

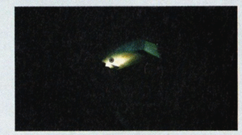
武器持出許可証を使用してショットガンやグレネードランチャーを入手する。廊下からゾンビが侵入してきたら、これらの武器を使って倒すこと。ここに来るまでにガンパウダーと強化火薬を入手していたら、組み合わせてショットガンの弾や硫酸弾を作成してしておくといい。なお、1stで入手したフィルムと同じものは、わざわざ現像する必要がないため、「記念撮影」と書かれたフィルムは入手しなくても問題ない。

## 2 侵入するゾンビはあとで対処

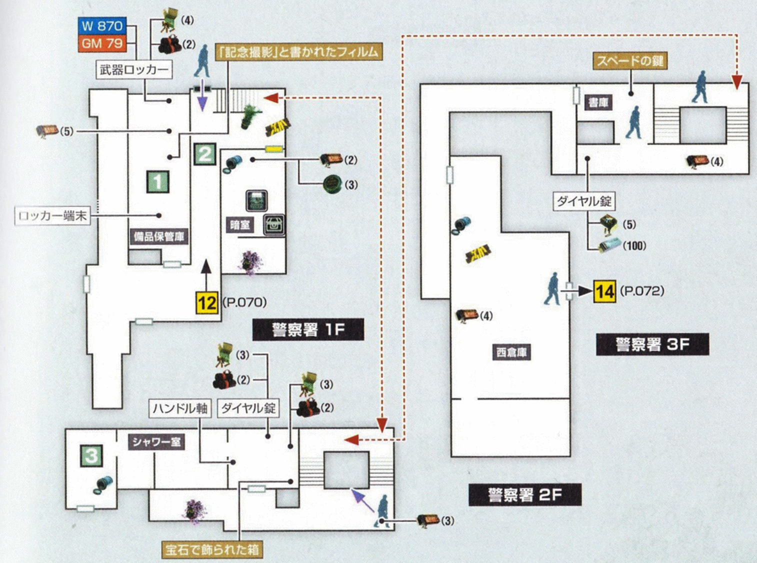
1stとは違い、暗室に向かう途中で窓からゾンビが侵入してくる。その場で攻撃を始めると階段から別のゾンビが接近してくることもあるため、先に暗室に移動して大型拳銃や弾薬を取り出しておこう。暗室から出ると侵入したゾンビは階段を上っていることが多い。ほかのゾンビとともに大型拳銃で倒しながら2Fへ移動すること。以降はこの窓からゾンビが侵入することはないので、木材を使用する必要はない。

## 3 シャワー室から先は後回し

より安全に探索するためには、シャワー室からいったん引き返して3Fへ向かったほうがいい。階段と書庫にいるゾンビを倒して西倉庫で天井からぶら下がったゾンビを落下させておくこと。なお、3Fロッカーのダイヤル錠は1stと同じ「DCM」だ。ゲームモードにかかわらず、2ndは西倉庫でサイドパックを入手できない。大型拳銃の弾だけを入手して図書室へ進もう。



⬆2ndでは弾薬切れになりやすいので、通路や西倉庫にある弾薬を取り逃さないように。



# 図書室～待合室

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

13 (P.071)

**3～2F／図書室**

**2F／ラウンジ**
【ギミック】ユニコーン像
【入手】警察署上階の地図、缶→「ライオン像」と書かれたフィルム、ユニコーンメダル

**2F／図書室**
【入手】赤い本→赤い本のオブジェ
【使用】スペードの鍵

**2～1F／メインホール**
【使用】ユニコーンメダル、スペードの鍵

**2F／待合室**
【ギミック】金庫
【入手】マズルブレーキ(マチルダ)、ロングマガジン(JMB Hp3)
【使用】スペードの鍵

15 (P.073)

## 1 右の絵柄は1つずつ試す

警備員室で入手した紙片では、ユニコーン像の正しい絵柄をすべて確認することはできない。左と中央を紙片の通りに合わせたら、右は1つずつ確かめていこう。また、ラウンジには「ライオン像」と書かれたフィルムがあるので忘れずに入手すること。



↑シリンダーには絵柄が6つあるので、多くても6回試せば正解にたどり着ける。

## 2 図書室でやるべきこと

ラウンジから図書室に移動したら、1stと同様に女ゾンビだけを倒しておくこと。また、この時点でできるところまで本棚を動かしておくといい。

## 3 メインホールでゾンビを倒す

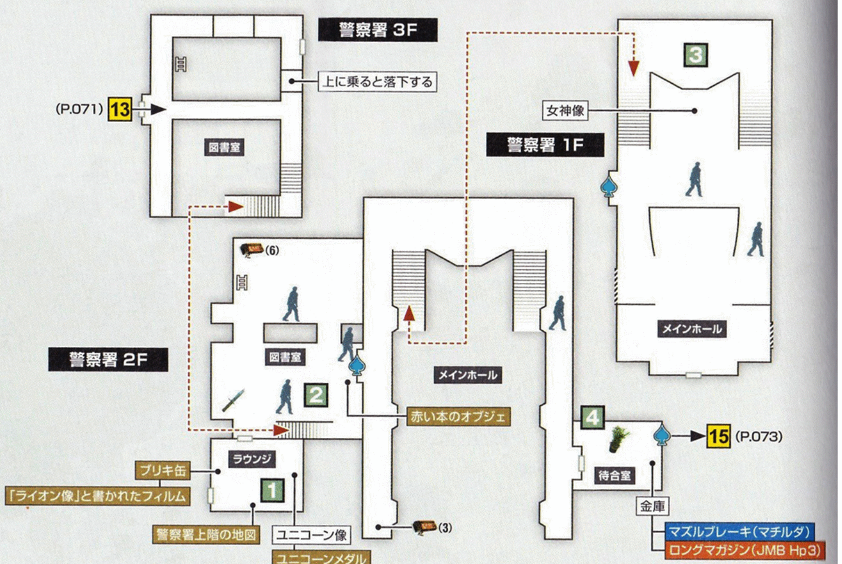
メインホールに戻ったら、いったん1Fに移動してユニコーンメダルとスペードの鍵を使用する。ついでに3体のゾンビをショットガンやグレネードランチャーで倒しておくといい。



↑2ndでは2Fの通路にもゾンビがいる。タイラントが出現する前に必ず倒しておこう。

## 4 待合室の金庫は……

美術室へ向かう途中で待合室の金庫を解錠できる。解錠番号は1stと同じ「左6、右2、左11」。ただし、2ndではハンドガンのパーツを無理に入手する必要はない。アイテム欄の空きを確保するために放置するのも手だ。








# 美術室～武器庫

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

14 (P.072)

**2F／美術室**
【入手】石膏像の左腕＋赤い本のオブジェ→本を持った左腕、短い杖→赤い宝石＋宝石で飾られた箱→S.T.A.R.S.バッジ→USBドングルキー
【使用】本を持った左腕

**2～1F／メインホール**

**1F／暗室**
【使用】「ライオン像」と書かれたフィルム

**2F／S.T.A.R.S.オフィス**
【使用】USBドングルキー
【入手】USBドングルキー→S.T.A.R.S.バッジ、電池＋電池のない信管→信管

**2F／武器庫**
【入手】ライトニングホーク、MQ 11

16 (P.074)

## 1 リッカーの目をくらませる

美術室で短い杖を入手すると、背後にリッカーが出現する。狭い部屋のなかでの戦闘となるため、無傷で倒すのは至難の業だ。短い杖を入手したらクイックターンで後方を向き、すかさず閃光手榴弾を投げよう。あとはひるんでいるリッカーの横を通過して美術室を出ればいい。事前に閃光手榴弾を装備しておくことと、横を通過する際に暴れているリッカーに接近しすぎないことに注意しよう。

## 2 暗室でのアイテム整理

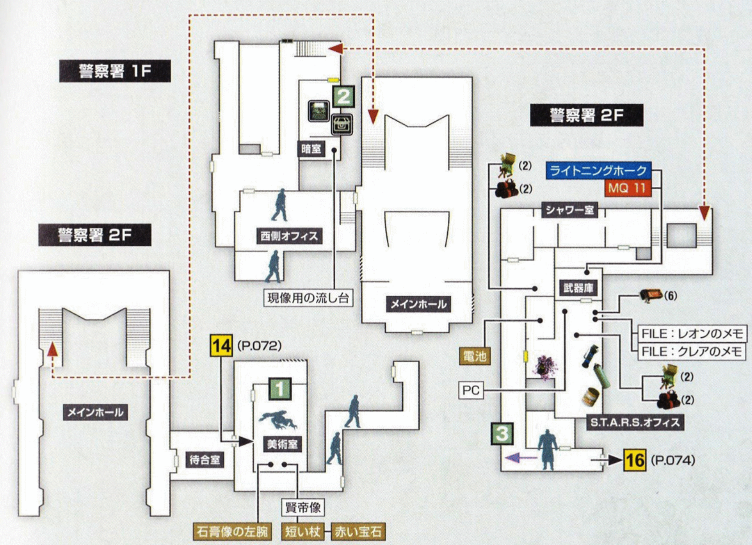
この先で必要なアイテムは、USBドングルキーと電池のない信管の2つ。ここから隠し部屋までの間に弾薬以外で入手するアイテムを考えると、この時点でアイテム欄は少なくても4枠空けておきたい（閃光手榴弾を持たずに進み、S.T.A.R.S.オフィスにあるレッドハーブを無視する場合）。

## 3 タイラントが登場する条件

S.T.A.R.S.オフィス前の廊下をラウンジ方面に進むか、電池を入手してシャワー室方面に戻ると、廊下の奥からタイラントが現れる。このあとは西倉庫に向かうことになるが、タイラントの攻撃を回避して進むと、倒れた本棚を直している間に接近される可能性が高い。S.T.A.R.S.オフィスを出たら、シャワー室（女性用ロッカールーム）前のスペースへ移動しよう。接近するタイラントに向かって閃光手榴弾を投げ、ひるんでいる間に急いでラウンジから西倉庫へ移動するといい。



↑シャワー室前のスペースで閃光手榴弾を使えば、すれ違いざまに攻撃を受けにくい。



警察署 Police Station

Story Guide No. 16

# ラウンジ～メインホール

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

15 (P.073)

- 2F／ラウンジ
- 2～3F／図書室
- 3F／西倉庫
  - 【使用】信管
  - 【ギミック】乙女像
  - 【入手】バージンメダル
- 3～2F／図書室
- 2F／メインホール
  - 【ギミック】ライオン像
  - 【入手】ライオンメダル
- 1F／メインホール
  - 【使用】バージンメダル、ライオンメダル

17 (P.075)

## 1 ラウンジから西倉庫へ

タイラントをひるませている間に、急いでラウンジを通過して図書室の階段を駆け上ろう。スムーズに移動できれば、図書室の3F通路から西倉庫へ走っているときに閃光手榴弾の効果がなくなり、同時にタイラントが追跡を止める。ただし、タイラントは北側の階段から西倉庫へ移動を始めることがあるので、信管の起爆、傾いた本棚の直し、バージンメダルの入手は無駄なく行うこと。せめて本棚さえ元通りにできれば、タイラントに接近されても対処はできるだろう。



↑メインホールで取得した破れた手帳をヒントにして、乙女像のシリンダーを動かそう。

## 2 最後のメダルを入手

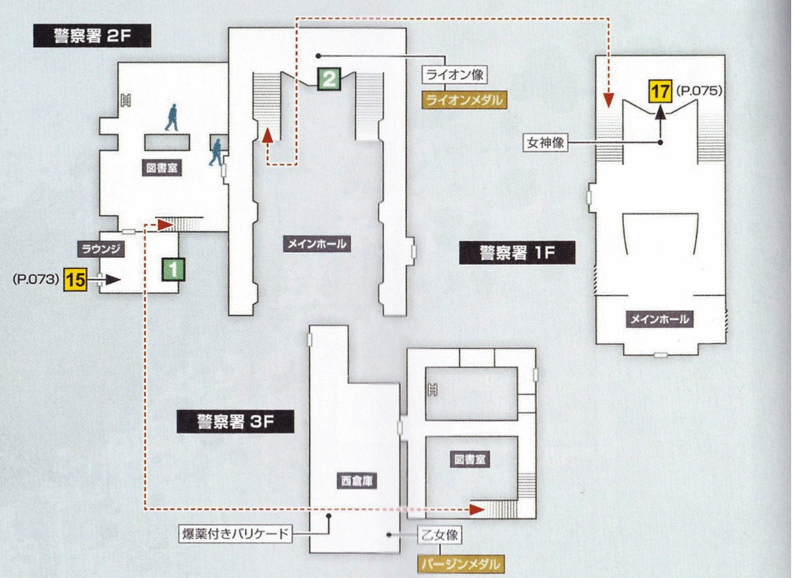
西倉庫でバージンメダルを入手したら、残りはライオンメダルのみだ。図書室2Fからメインホールへ移動し、現像したフィルムをもとにライオン像のシリンダーを合わせよう。



↑「ライオン像」と書かれたフィルムの通りにシリンダーを合わせればいい。



↑メインホールでタイラントに接近されたら、隠し部屋に逃げ込んで回避したい。






地下施設 Underground Facility

Story Guide No. 17

# 隠し部屋～作業員詰め所

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

16 (P.074)

- 上層／隠し部屋
- 中～下層／地下階段
  - 【使用】S.T.A.R.S.バッジ
  - 【入手】ロングバレル(ライトニングホーク)、サプレッサー(MQ 11)
- 下層／機械室
  - 【戦闘】G第1形態
- 中層／機械室
  - 【操作】通路昇降レバー
- 中層／作業員詰め所
  - 【入手】サイドパック

レオン編(2nd)→18 (P.076)
クレア編(2nd)→30 (P.088)

## 1 バッジを持って地下へ

地下施設にS.T.A.R.S.バッジを持っていくことで、マグナムやサブマシンガンのパーツを入手できる。どちらもG第1形態との戦闘に役立つので、破片手榴弾と合わせて入手しておこう。なお、機械室にあるものを含め破片手榴弾を2発とも当てられれば、マグナムなら10発程度、サブマシンガンなら100発程度もあれば倒すことができる。クレア編の場合は、強化火薬(白)を硫酸弾の作成に使ったほうがいいので、ここでマシンガンの弾を無理に作成する必要はないだろう。



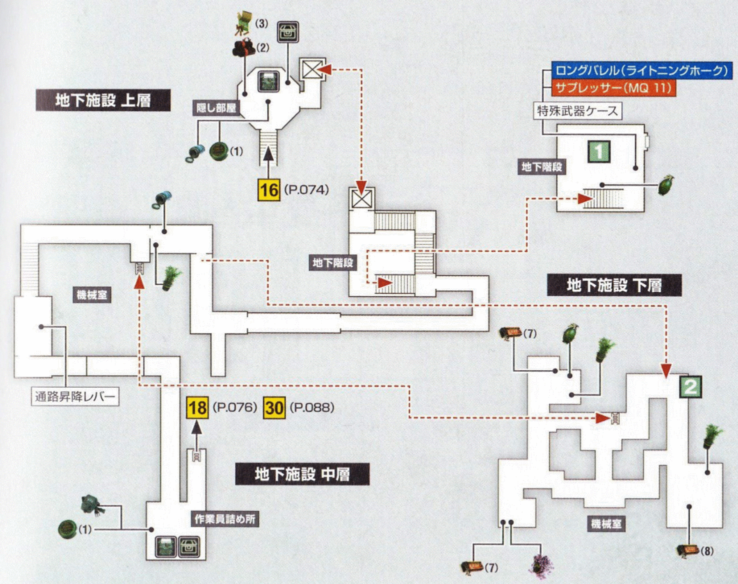
↑武器は2枠ぶんになるが、S.T.A.R.S.バッジを置いていけば空きがなくても問題ない。

## 2 戦闘は一気に終わらせる

1stと同様に、戦闘開始とともに破片手榴弾を投げ、接近してくるまでマグナムやサブマシンガンで追撃していこう。ただし、これらの武器はこのあとも必要となる場面が多いので、余計な消耗は避けたいところだ。早めに機械室にある破片手榴弾を使ってダメージを与え、残りの体力をこれらの武器で削っていくようにしよう。相手と一定の距離を保ちつつ、弱点付近を攻撃していけばすぐに終わらせられるはずだ。戦闘が終了したら、機械室にある大型拳銃の弾をすべて回収してから進もう。



↑基本的な立ち回り方は1stと同じ。接近されすぎないように移動しながら戦おう。



Story Guide No. 18

警察署 Police Station

# 駐車場〜犬舎

レオン 1st / レオン 2nd / クレア 1st / クレア 2nd

09 (P.067) 17 (P.075)
- B1／駐車場
  - 【操作】カードリーダー
- B1／事務室
  - 【入手】警察署地下の地図
- B1／留置場
  - 【入手】工具→四角クランク
- B1／射撃場
  - 【入手】缶→車の鍵
- B1／駐車場
  - 【使用】車の鍵
  - 【入手】バーストストック（マチルダ）
- B1／犬舎

19 (P.077)

## 1 留置場のゾンビは放置

ストーリーを進めると牢屋が開放されて留置場内にゾンビが放たれるが、多くは新たにセットされることになる。弾薬を節約するためにも、この時点では入口にいるうつ伏せのゾンビを含めて放置しておいたほうがいい。

## 2 射撃場のゾンビを倒しておこう

射撃場の奥には2体のゾンビがおり、攻撃を仕掛けるか、ダイヤの鍵を入手すると起き上がる。放置しておくと射撃場の奥の部屋へ進むときに襲ってくるので、この時点で倒しておこう。


↑奥に入らず射撃スペースから2体のゾンビを狙えば、すぐに接近される心配はない。

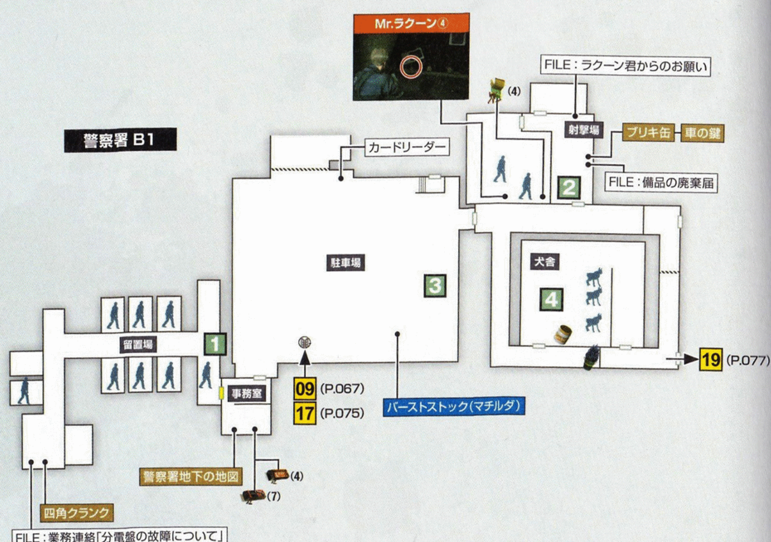
## 3 車の鍵は駐車場で使う

車の鍵を入手したら、駐車場で鍵の裏にあるスイッチを操作してみよう。いずれかの車が反応するはずだ。


↑離れていても該当の車はすぐにわかる。トランクからハンドガンのパーツを入手しよう。

## 4 ゾンビ犬を倒すことで……

犬舎には檻に閉じ込められた3体のゾンビ犬がいる。このあとに変電室で配電作業を終えるとフロア中にゾンビ犬が放たれることになるが、この3体を倒しておけば放たれるゾンビ犬の数が少なくなる。ただし、倒さなくても無傷で突破する方法があるため、無理に弾薬を消費する必要はないだろう。








Story Guide No. 19

警察署 Police Station

# 死体安置所〜変電室北側通路

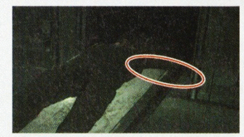
レオン 1st / レオン 2nd / クレア 1st / クレア 2nd

18 (P.076)
- B1／死体安置所
  - 【入手】鍵→ダイヤの鍵
- B1／射撃場
  - 【使用】ダイヤの鍵
  - 【入手】フィルム→「3Fロッカー」と書かれたフィルム
- B1／犬舎東側通路
  - 【使用】四角クランク
- B1／変電室
  - 【入手】電子部品の箱→特注部品
  - 【ギミック】配電盤
- B1／変電室北側通路

20 (P.078)

## 1 安置台のゾンビに注意

死体安置所に移動したら、まず扉の横にいるゾンビを倒すこと。北側の左から2番目の安置台の奥にはダイヤの鍵があり、1stではダイヤの鍵を入手したとき、2ndでは安置台を完全に引き出したときに横になっているゾンビが転げ落ちて襲いかかってくる。引き出した時点でゾンビを倒す、あるいはある程度攻撃しておけば安全だ。

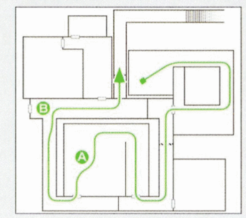

↑2ndではゾンビの左腕の接地面が下側の縁と重なるところで止めれば、起こさずに済む。

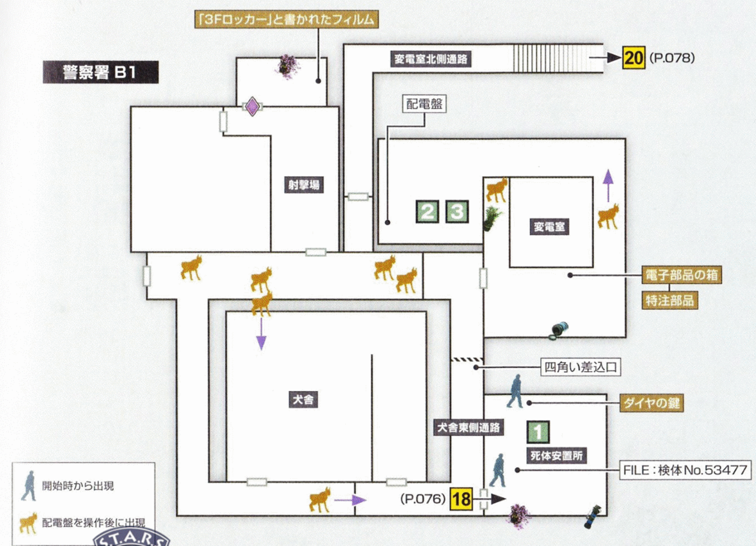
## 2 配電盤の仕組み

左右の針が赤色の範囲を指せば、フロアに電気が供給される。1stでは左から3、4番目、2ndでは左から2、3番目のスイッチをオンにしよう。

## 3 ゾンビ犬からの逃走ルート

フロアに電気を供給するとゾンビ犬が一斉に放たれる。クイックターンで向きを変え、下の図のルートを参考に走り抜けよう。Ⓐでは左手側にある檻が3つ過ぎた辺りで進行ルートを変えて進み、Ⓑの角を曲がるときは手前で内側に寄ることも忘れずに。なお、このルートは犬舎の檻にいるゾンビ犬を1体も倒さなかった場合のものとなる。



Story Guide No. 20

# 宿直室～メインホール

レオン 1st | レオン 2nd | クレア 1st | クレア 2nd

19 (P.077)

- **1F／宿直室**
  【入手(1st)】電子部品→ヒューズ(宿直室前廊下用)
- **1F／宿直室前廊下**
  【使用(1st)】ヒューズ(宿直室前廊下用)
- **1F／警備員室**
- **1F／東側オフィス**
- **1F／メインホール**

21 (P.079)

## 1 地下から戻ると敵が追加

駐車場から屋内に戻ると、警察署に新たな敵が出現するようになる。ゾンビだけでなくリッカーも追加されるので、移動には細心の注意が必要だ。事前に敵の場所を確認しておこう。

## 2 3体のゾンビは確実に倒す

宿直室を出ると廊下の突き当たりに3体のゾンビが密集している。ハンドガンや大型拳銃では弾薬を消費しすぎるため、なるべく接近してからショットガンで頭を狙っていこう。ゾンビを生かしておくと再び廊下を移動する際に進路を妨げられるので、完全に息の根を止めておくこと。警備員室にいるゾンビは立ち上がることがないので、足元を走って通過するといいだろう。なお、廊下の窓は木材でふさぐことができるが、3体のゾンビを倒していれば帰りは走って通過することができるため、無理に使用する必要はない。



↑エリオットが進行ルートに沿って寝ていたら、体を斜めにさせてから足元を通過しよう。

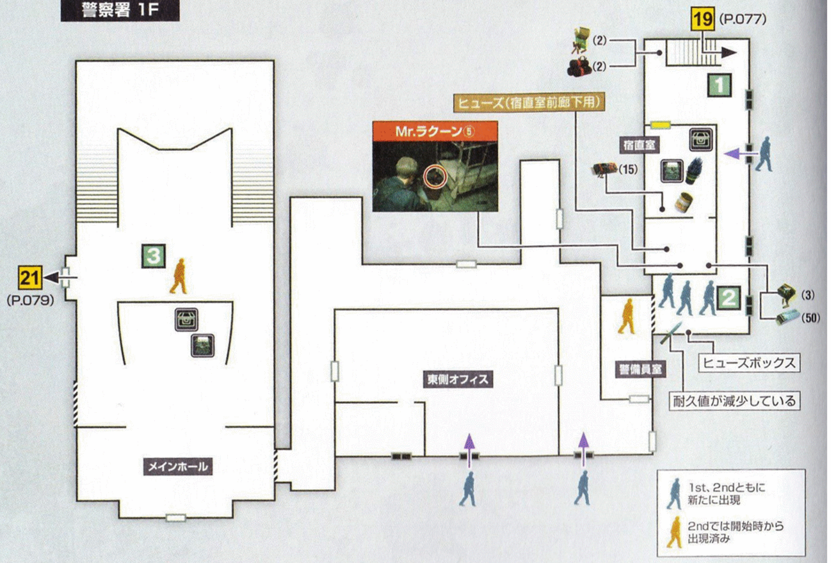
## 3 マービンには接近しない

1stの場合、メインホールの女神像前にゾンビ化したマービンがいるが、接近しなければその場から動き出すことはない。弾薬を少しでも節約したいなら、接近せずに進む方法もあり。



↑立ち上がった場合は、メインホールを徘徊するようになる。ためらわずに倒しておこう。

### 警察署 1F




※：メインホールのタイプライターとアイテムボックスは1stのみ配置される





Story Guide No. 21

# 西側オフィス～備品保管庫

レオン 1st | レオン 2nd | クレア 1st | クレア 2nd

20 (P.078)

- **1F／西側オフィス(1st)**
  【ギミック】金庫
  【入手】サイドパック
- **1F／暗室(1st)**
  【使用】「3Fロッカー」と書かれたフィルム
- **3F／書庫前廊下(1st)**
  【ギミック】ダイヤル錠
- **2F／西側廊下**
  【使用】ダイヤの鍵
- **2F／リネン室**
  【入手】ポータブルセーフ→予備キー
- **1F／備品保管庫(1st)**
  【使用】予備キー
  【入手】サイドパック

22 (P.080)

## 1 2ndなら図書室へ

西側オフィスから先の探索は、ファイルをもとに金庫を解錠したり、射撃場で入手したフィルムを現像することが目的となる。すでに済ませている2ndの場合は、リネン室で予備キーを入手するだけなので、図書室から向かったほうがスムーズだ。なお、西側オフィスにある金庫の解錠番号は、S.T.A.R.S.オフィスで入手した署内回覧の通り「左9、右15、左7」となる。

## 2 扉を開けたままリッカーを攻撃

備品保管庫前の廊下には新たにリッカーが出現する。静かに西側オフィスの扉を開け、廊下へ出ずに右手側にいるリッカーにショットガンで攻撃していこう。接近されたら速やかに西側オフィスに戻り、再び扉を開けて攻撃を再開すればいい。西側オフィスにゾンビが残っている場合は、リッカーより先にハンドガンで倒しておくこと。



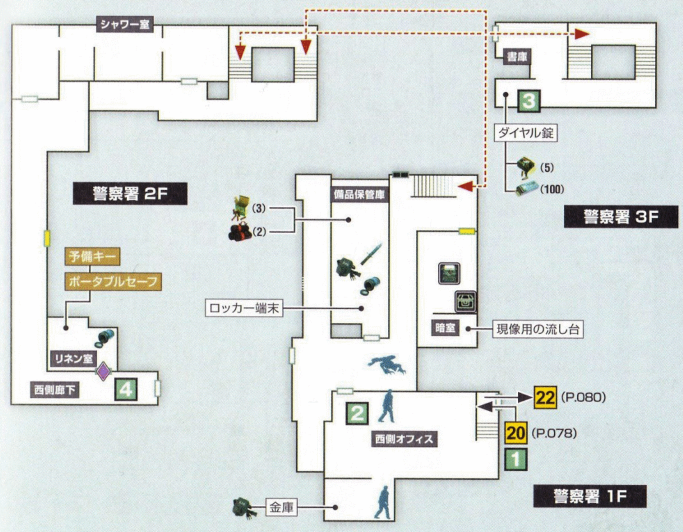
↑扉を開けたまま攻撃すれば反撃を回避しやすい。なるべく時間をかけずに倒そう。

## 3 ロッカーから弾薬を入手

「3Fロッカー」と書かれたフィルムが示す通り、書庫前廊下にあるロッカーのダイヤル錠を「DCM」に合わせよう。マグナムはストーリーの中盤から終盤にかけて非常に役に立つので、弾薬は少しでも入手しておきたい。

## 4 2ndなら美術室方面へ

2ndの場合、美術室方面に向かうことでもう1つの予備キーを入手できる。この時点で備品保管庫に向かっても問題はないが、2つ揃ってから行ったほうが時間効率がいいだろう。



Story Guide No. 22

警察署 Police Station

# 美術室前廊下～ボイラー室～屋上

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

21 (P.079)

- 2F／美術室前廊下
  - 【使用】四角クランク
- 3F／東倉庫
  - 【入手】大きな歯車
- 3F／バルコニー
- 2F／屋上
- 1F／ボイラー室前通路
  - 【操作】配水管レバー
- 1F／ボイラー室
  - 【入手】鍵→クラブの鍵
- 2F／屋上
  - 【操作】配水管レバー

23 (P.081)

## 1 東倉庫のゾンビは倒す

東倉庫は再び通過することになるため、この時点で2体とも倒しておこう。東倉庫に進入したら左折して奥にいるゾンビを倒し、扉の前を右折してもう1体を倒すこと。見通しが悪く突然襲われる危険があるため、ショットガンを構えたまま慎重に移動するといい。



⬆東倉庫に進入して左手側に進むと、曲がり角から1体目が現れる。見つけ次第攻撃だ。

## 2 屋上を通過してボイラー室へ

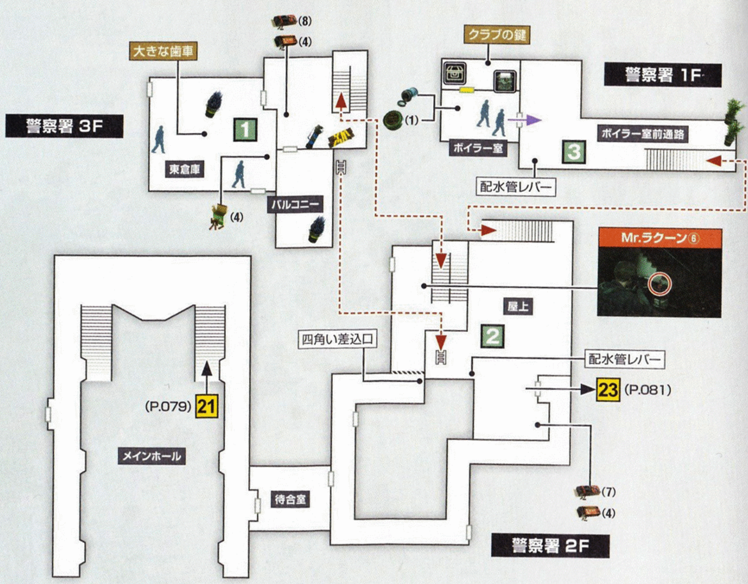
屋上には炎上したヘリコプターがあり、これを消火しなければ屋内へ進むことはできない。消火するためには、屋上の配水管レバーではなく、ボイラー室前にある配水管レバーを先に操作する必要がある。屋上の階段を下りてボイラー室を目指そう。

## 3 ボイラー室に進む前に

階段を下りて進むと、ボイラー室から2体のゾンビが現れる。接近を回避してボイラー室に進むと、ボイラー室の中に侵入されたり、扉から出た際に襲われたりする危険性が高い。ショットガンで頭を狙い、2体とも倒してからボイラー室へ向かおう。また、このあとで木材を使用して窓をふさぐ必要があるため、未所持ならボイラー室で取り出しておくといい。



⬆なるべくゾンビを接近させてからショットガンで頭を撃ち、手際よく2体続けて倒そう。








Story Guide No. 23

警察署 Police Station

# 東側廊下～メインホール

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

22 (P.080)

- 2F／東側廊下
- 1F／プレスルーム北側廊下
  - 【使用】クラブの鍵
- 1F／被疑者確認室
  - 【入手(1st)】箱→宝石で飾られた箱＋赤い宝石→S.T.A.R.S.バッジ→USBドングルキー
  - 【入手(2nd)】ポータブルセーフ→予備キー
- 1F／取調室
- 2F／待合室
  - 【ギミック(1st)】金庫
  - 【入手(1st)】マズルブレーキ(マチルダ)
- 2～1F／メインホール

24 (P.082)

## 1 タイラントを突破して進め

ヘリコプターを消火して東側廊下を進むと、ガレキの奥からタイラントが現れる。いったん屋上へ戻れば簡単に攻撃を回避できるが、ガレキの上でタイラントが殴りかかる直前に後方へ走りすぐに前方へ走り出せば廊下で突破することも可能だ。そのあとは立ち止まらず北東の階段を下りていけばいい。

## 2 木材でゾンビの侵入を防ぐ

プレスルーム北側廊下の窓にはゾンビがおり、被疑者確認室へ進む途中で侵入し始める。放置せず木材で窓をふさいでおくこと。なお、扉から顔をのぞかせているプレスルームのゾンビは放置しても問題ない。

## 3 タイラントが壁を破壊する条件

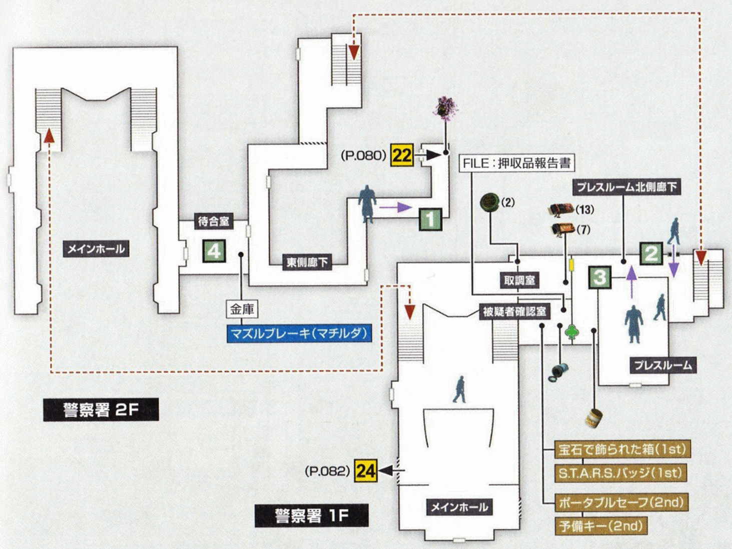
プレイヤーがタイラントから大きく離れていた場合、被疑者確認室を出て廊下を移動しているとプレスルームの壁を破壊してタイラントが現れる。タイラントが美術室前廊下周辺にいる場合は現れないので、屋上から真っすぐ被疑者確認室に向かっていれば遭遇する可能性は低いだろう。もし遭遇してしまったら、廊下で攻撃を回避して突破するか、いったん被疑者確認室に戻って歩き去るまで待機しよう。



⬆タイラントが現れると、破壊された壁からプレスルームへ移動できるようになる。

## 4 待合室の金庫を解錠

待合室では、取調室で取得した押収品報告書の通り「左6、右2、左11」にダイヤルを回して金庫を解錠しよう。タイラントに接近されないように速やかに金庫の前へ移動したい。



Story Guide No. 24

# 受付～図書室

レオン 1st / レオン 2nd / クレア 1st / クレア 2nd

23 (P.081)

- 1F／受付
- 1F／西側廊下
  - 【使用】クラブの鍵
- 1F／資料室
  - 【入手】工具→ジャッキハンドル
- 1F／備品保管庫(2nd)
  - 【使用】予備キー
  - 【入手】サイドパック
- 2F／S.T.A.R.S.オフィス(1st)
  - 【使用】USBドングルキー
  - 【操作】PC
- 2F／武器庫(1st)
  - 【入手】ライトニングホーク
- 2～3F／図書室
  - 【使用】ジャッキハンドル
  - 【ギミック】本棚

25 (P.083)

## 1 歩いて資料室へ向かう

西側廊下にはリッカーが追加されているため、受付を出てから資料室までは歩いて移動すること。廊下の窓際を進めばまず攻撃されることはないだろう。なお、資料室でジャッキハンドル付近に移動すると、タイラントがプレイヤーを目指して移動を始めるため、必要なアイテムを入手したらすぐに次の行動に移すこと。

1stの場合は受付方面へ歩いて戻りS.T.A.R.S.オフィスへ、2ndの場合は作戦会議室方面へ歩いて進み、備品保管庫へ向かおう。ただし、備品保管庫前にはリッカーがいるので、作戦会議室南の部屋の扉を開けたままショットガンやマグナムで攻撃し、倒してから進むこと。1stも2ndも、移動中にタイラントと遭遇する可能性が高く、リッカーとの混戦になると窮地に陥りやすい。閃光手榴弾をいつでも使用できる状態にしておくことが重要だ。

## 2 USBドングルキーを忘れずに

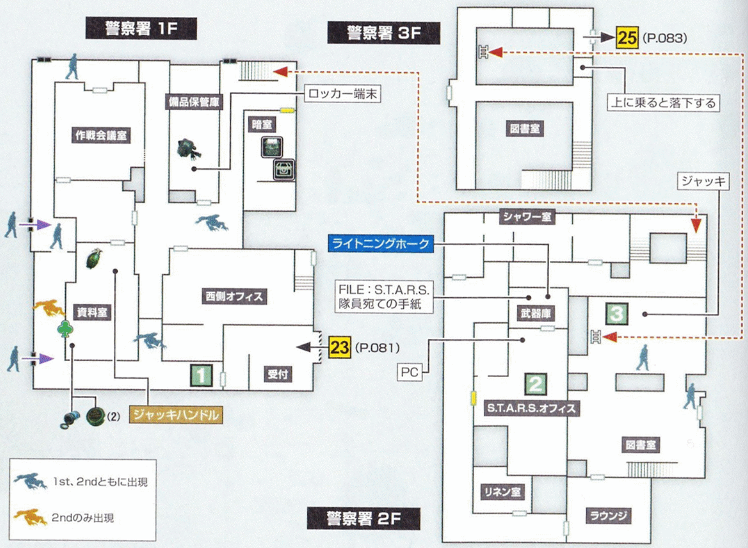
1stではこの時点でS.T.A.R.S.オフィスに寄れば、USBドングルキーを使用してマグナムを入手できる。USBドングルキーはこのあとも使用するので、忘れずに抜いておくこと。

## 3 タイラントの接近は厳禁

図書室の本棚を3F通路の抜け落ちた部分に移動させれば、時計台へ進めるようになる。本棚の移動中は無防備な状態になるため、タイラントの接近はなんとしても避けたい。本棚の移動が終わったらはしごを上って3Fへ。



↑もしタイラントに接近されたら、閃光手榴弾を使用してできるだけ時間を稼ごう。




※：西側廊下内のゾンビは、付近の窓をふさいでいない場合のみ出現する(北側の窓付近は2ndのみ)





Story Guide No. 25

# メインホール～東倉庫

レオン 1st / レオン 2nd / クレア 1st / クレア 2nd

24 (P.082)

- 3F／メインホール
- 3～4F／時計台
  - 【使用】大きな歯車(2回)、小さな歯車
  - 【入手】小さな歯車、電子部品の箱→特注部品
- 3F／西側廊下
- 3F／東倉庫

26 (P.084)

## 1 扉の前にはゾンビがいる

時計台の扉の前には1体のゾンビがいるが、壁際を走りながら扉に入れば掴まれる可能性は低い。ただし、扉の前で手間取らないことが重要だ。



↑図書室から時計台の扉までの通路は、立ち止まらずに壁際を走って移動しよう。

## 2 時計台を稼動させるには

3F入口付近と4Fにあるギアボックスに大きな歯車を、3F奥のギアボックスに小さな歯車を使用すれば時計台を稼働することができる。小さな歯車は4Fにあるので、3F→4F→3Fの順に移動していこう。なお、時計台にはゾンビやタイラントは侵入できない。



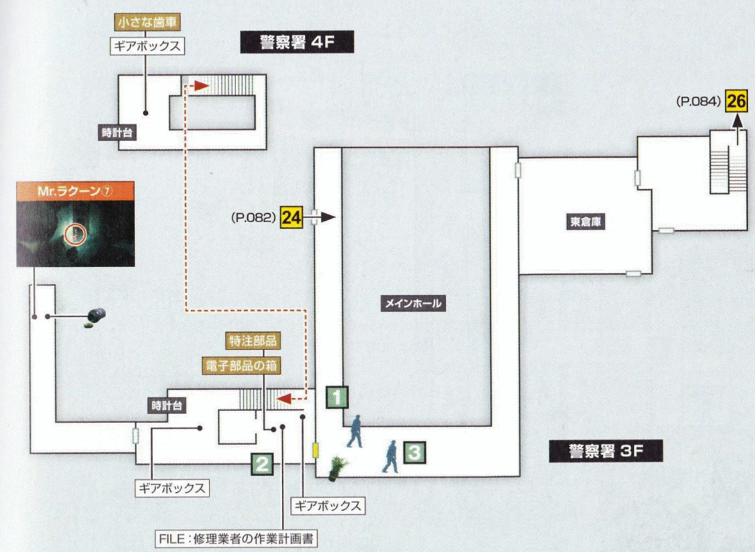
↑時計台を稼働させると特注部品が入口前に落下する。くれぐれも取り忘れないように。

## 3 ゾンビを回避して東倉庫へ

時計台の扉を出ると目の前にゾンビがいることがあるので、まずは扉を開けて居場所を確認すること。その先のもう1体を含め、なるべく攻撃せずに背後を通過して東倉庫へ進みたい。



↑東倉庫へ続く通路にゾンビがいたら、広いスペースに誘導させてから先へ進もう。



Story Guide No. 26

警察署 Police Station

# 留置場〜駐車場

レオン 1st | レオン 2nd | クレア 1st | クレア 2nd

25 (P.083)

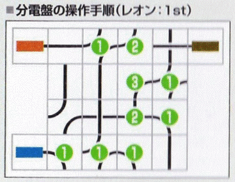
- B1／駐車場
- B1／留置場
  - 【使用】特注部品×2
  - 【ギミック】分電盤
  - 【入手】駐車場のカードキー
  - 【操作】開閉レバー
- B1／駐車場
  - 【使用】駐車場のカードキー

27 (P.085)

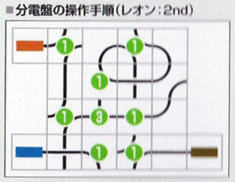
## 1 分電盤の操作で電気を供給

分電盤に2つの特注部品を使用したら、パネルを回転させて左右の電極をつなげよう。回転させるパネルの位置と回数は以下の通りとなる。

■分電盤の操作手順(レオン：1st)

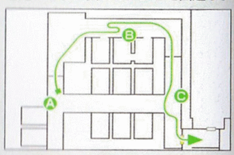


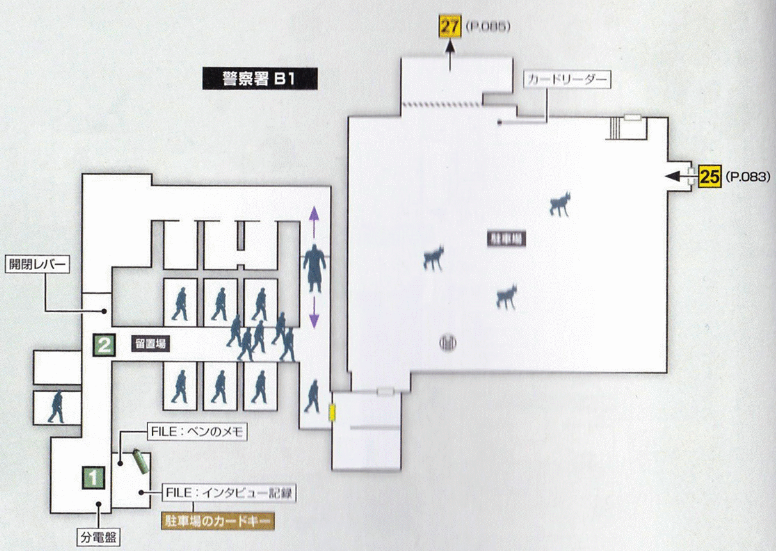
■分電盤の操作手順(レオン：2nd)



## 2 留置場からの脱出方法

駐車場へ移動する際は、事前にコンバットナイフなどのサブウェポンを装備しているか確認しておくこと。Ⓐで開閉レバーを作動させたら北側へ走り出し、Ⓑでタイラントの攻撃を回避する。ここで時間をかけるとゾンビが散開してしまうため、なるべく素早く突破したい。スムーズにⒸまで進めば、図のように走って通路から現れるゾンビの背後を突破できることもあるが、成功率はそれほど高くない。掴まれたらサブウェポンで脱出し、ほかのゾンビがひるんでいるスキに左手側の壁際を走ってうつ伏せのゾンビを回避しよ










Story Guide No. 27

警察署裏通り〜下水工事現場 Behind R.P.D.~Sewer Entrance

# 南側大通り〜旧水路

レオン 1st | レオン 2nd | クレア 1st | クレア 2nd

26 (P.084)

- 南側大通り
- ガンショップ
  - 【入手】ロングバレル(W 870)
- 旧水路
  - 【戦闘】アリゲーター

28 (P.086)

## 1 エイダとともに移動する

警察署裏通りや下水工事現場では通常の敵は出現しないので、安心してエイダについていこう。なお、エイダの声は距離が離れるほど小さくなる。話に集中したいなら離れすぎないように。



⬆駐車場を出てすぐの場所にグリーンハーブがある。見逃しやすいので注意すること。



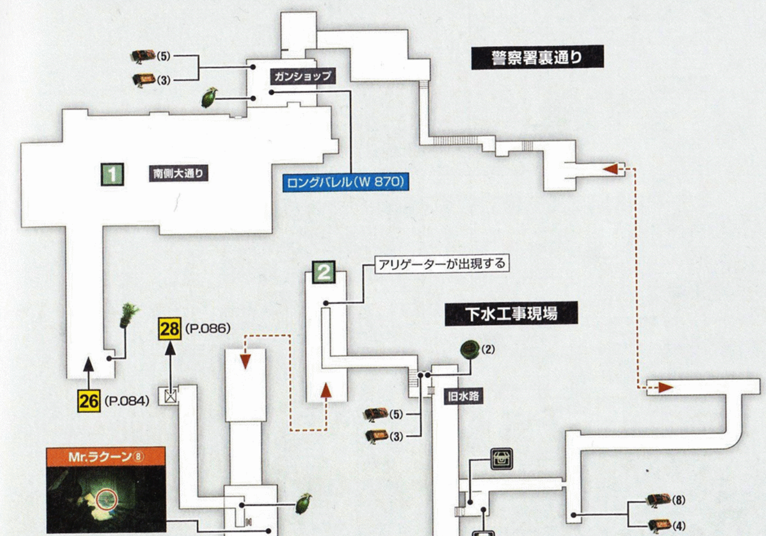
⬆エイダは離れると走って追いかけてくる。時間の短縮を図るなら彼女に構わず進もう。

## 2 アリゲーターを左右に回避

下水工事現場でアリゲーターに襲われたら、左右へ移動して攻撃を回避しよう。なお、この戦闘ではプレイヤーは自動で走るため、操作は左右のみでOKだ。アリゲーターの接近は3回あり、1回目は画面左、2回目は画面右、3回目は画面左に移動すれば回避できる。2回目の接近では2回連続で咬みついてくるので、次の移動を早まらないこと。最後はアリゲーターではなく咬みついたパイプを狙えばいい。パイプはどの攻撃でも1発で爆破できるので、ハンドガンや大型拳銃を使いたい。



⬆最後の1発は照準を動かす必要はない。銃を構えたらすぐに撃ってパイプを爆破させよう。




※：アリゲーター出現場所手前のハンドガンの弾と大型拳銃の弾はASSISTED、STANDARDのみ配置される

# 連絡通路～処理プール室

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

27 (P.085)

- 上層／連絡通路
  - 【入手】EMFスキャナープロジェクター
- 上層／上階通路
  - 【操作】扉開閉レバー
- 上層／ゴミ焼却施設
  - 【操作】焼却炉開閉レバー
  - 【入手】腕輪→リストタグ(ゲスト)
- 上層／処理プール室

29 (P.087)

## 1 ハッキングツールで通路を開け

エイダパートではハッキングツールでさまざまな機器を遠隔操作しながら進もう。通気パイプの出入口では、壁の内部に隠れている電源を操作してから換気ファンを破壊すればいい。

## 2 電源を遠隔操作しよう

リフトの電源は西側にあり、そこへ移動するまでに2～3体のゾンビと遭遇する。エイダの所持アイテムはレオンに引き継がれることはなく、リフトに乗ったあとは使用する機会がない。弾薬などは温存せずに使っていこう。



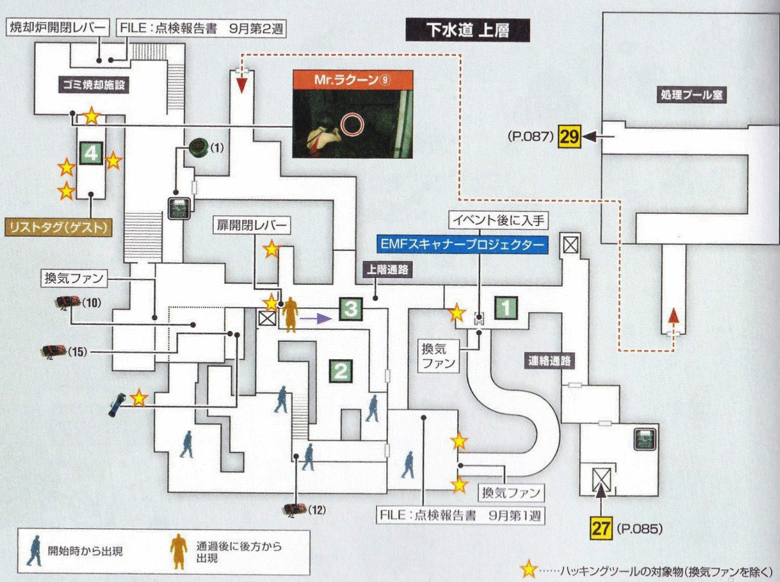
⬆ゾンビが落下した辺りからリフトの電源を確認できる。起き上がる前に遠隔操作をしよう。

## 3 タイラントが接近する前に

リフトに乗って通路を進んでいると後方からタイラントが追跡してくる。扉の前に移動したらハッキングツールで右方向に隠れている電源を遠隔操作し、続いて扉の横にある開閉レバーを操作する。扉が開いても先へ進まず、その場で開閉レバーの上部に隠れている電源を先に遠隔操作しておこう。中へ進み、奥にある換気ファンを破壊すれば脱出可能だ。エイダパートではこの先に敵が出現しないため、ハンドガンの弾は無視して脱出を優先すること。

## 4 焼却炉から速やかに脱出

焼却炉に閉じ込められたら、側面にある3カ所の機器と扉の上部にある機器を交互に遠隔操作すること。アネットと話している間に側面にある機器を探して位置を把握しておけば簡単だ。なお、60秒以内に脱出できない場合はゲームオーバーとなってしまう。








# 連絡通路～モニター室

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

28 (P.086)

- 上層／連絡通路
- 上～中層／水門
- 中層／上層水路
- 上層／東側通路
  - 【入手】特殊部隊のデジタルビデオテープ
- 中～下層／下層水路
- 上層／コントロール室
- 中層／モニター室
  - 【入手】下水道の地図
  - 【使用】特殊部隊のデジタルビデオテープ

40 (P.098)

## 1 ゾンビを事前に倒しておく

東側通路の階段付近で倒れ込んでいるゾンビは生きているが、こちらから攻撃を仕掛けない限り起き上がることはない。放置して先へ進もう。ただし、その先にいる複数のゾンビは、再びここを通過する際に進行を妨げるため、すべて倒しておいたほうが安全だ。徘徊しているゾンビはもちろん、天井のパイプにぶら下がっているものやルークプラグ付近で壁にもたれかかっているものも倒しておきたい。なお、ルークプラグを入手すると先へ進めないので、この時点では放置しよう。



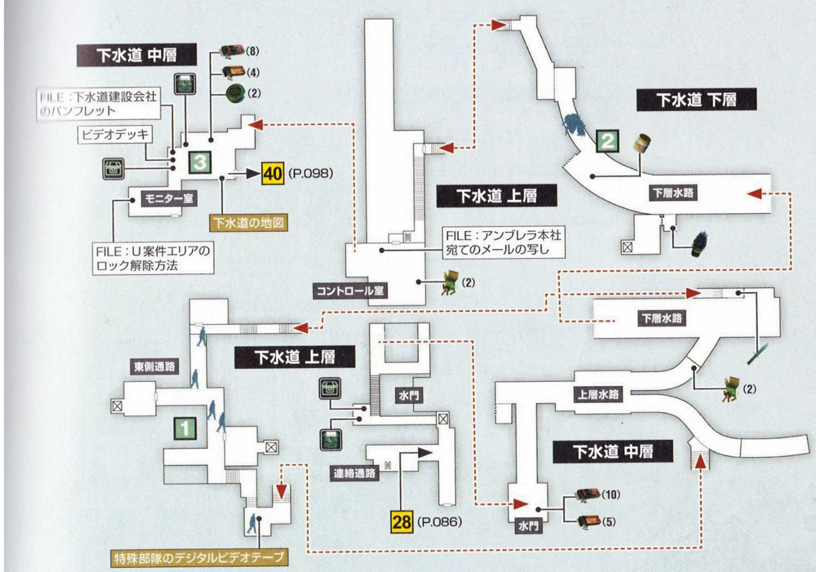
⬆パイプにぶら下がったゾンビはのちに落下して目を覚ます。見逃さずに倒しておこう。

## 2 水中に潜むG成体の対処

下層水路を進むと、G成体が一瞬だけ現れる。そのあとは水中に潜って待機しているので、水面から出ている部分を攻撃して立ち上がらせよう。後方に走って離れると触手を上に伸ばしてG幼体を産み出すことがあり、このときに向かって右側の壁際を進むと通過できることが多い。ただし、攻撃されるとダメージを受けるだけでなく毒状態になることもあるため、確実に通過するならマグナムで倒すといいだろう。

## 3 モニター室でのアイテム整理

1stの場合、モニター室のアイテムボックスからS.T.A.R.S.バッジを取り出しておくこと。また、下水道では毒状態になりやすいので、ブルーハーブを調合した回復アイテムも用意しておきたい。武器はハンドガン(大型拳銃)とマグナムだけにして、アイテム欄はなるべく空けておこう。



# 駐車場〜死体安置所

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

09 (P.067) 17 (P.075)

- B1／駐車場
  - 【操作】カードリーダー
- B1／エレベーター管理室前通路
  - 【入手】警察署地下の地図
- B1／射撃場
  - 【入手】缶→車の鍵
- B1／駐車場
  - 【使用】車の鍵
  - 【入手】JMB Hp3
- B1／犬舎
- B1／死体安置所
  - 【入手】鍵→ダイヤの鍵

31 (P.089)

## 1 射撃場のゾンビを倒しておく

ダイヤの鍵を入手したら再び射撃場に戻ってくることになる。そのときに奥にいるゾンビ2体がプレイヤーの進行を妨げるので、この時点で完全に倒しておくこと。ただし、なるべく焼夷弾は温存して、ハンドガンや大型拳銃で倒すようにしよう。

## 2 ハンドガンはどちらを選ぶべきか

車のトランクから入手できるJMB Hp3は、クレア編では2つ目のハンドガンとなる。入手時からレーザーサイトが搭載されているため、常時Fit状態で撃てる。そのため、初期装備のSLS 60と比べてクリティカル率は劣るものの、そのほかの性能は高い傾向にある。安定したダメージを与えられるので、しばらくハンドガンはJMB Hp3を使っていくといい。2ndの場合は、ハンドガンではなく引き続き大型拳銃を使用していこう。

## 3 2体目のリッカーに注意

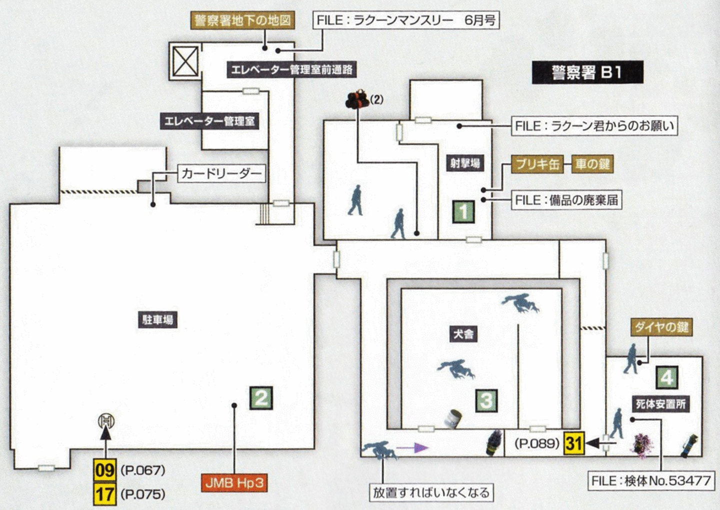
犬舎の扉を開けると正面にリッカーがいるので、進入したらすかさず焼夷弾で倒そう。2体目は奥の壁に潜んでいることが多いが、場合によっては天井から接近してくることもある。1体目を倒したらすぐに周囲を警戒だ。



↑1体目を倒す際に進入しすぎると2体目に気づかれやすい。扉付近から1体目を狙おう。

## 4 クイックターンで逃走する

クレア編ではこれ以降、死体安置所に接近することはないので、扉の前にいるゾンビは無視しても構わない。ダイヤの鍵を入手したら、クイックターンをして一気に扉まで走り抜けよう。








# 犬舎〜コレクションルーム

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

30 (P.088)

- B1／犬舎
- B1／射撃場
  - 【使用】ダイヤの鍵
  - 【入手】フィルム→「3Fロッカー」と書かれたフィルム
- B1／エレベーター管理室前通路
  - 【使用】ダイヤの鍵
- B1／エレベーター管理室
  - 【入手】ストック(GM 79)
  - 【操作】エレベーター稼動レバー
- 2F／署長室
- 2F／コレクションルーム
  - 【入手】レリーフ→ハートの鍵
- 2F／署長室
  - 【使用】ハートの鍵

32 (P.090)

## 1 帰り道にリッカーが出現

死体安置所を出て犬舎を抜けると、廊下の天井にリッカーが潜んでいる。グレネードランチャーを天井に向けたまま静かに廊下を右折し、発見したらすぐに焼夷弾で攻撃しよう。



↑リロードに時間がかかるぶん、1発目を外すと反撃を受けやすい。狙いは外さないように。

## 2 ストックによる性能の違い

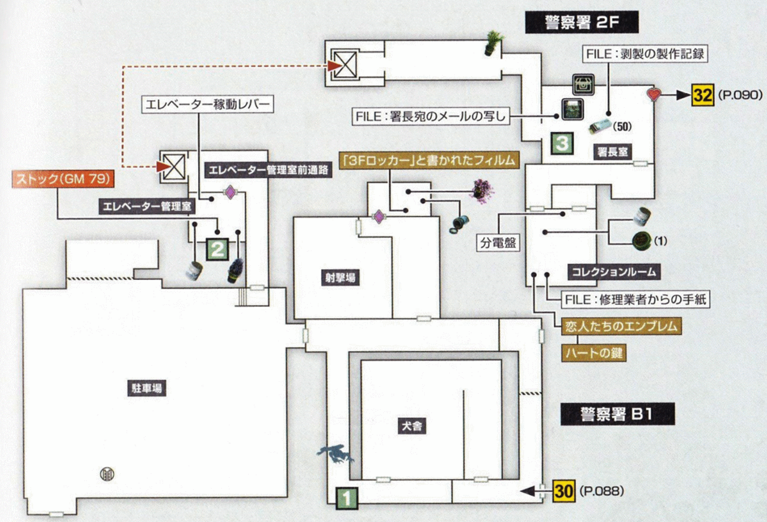
グレネードランチャーのパーツであるストックは、組み合わせてもダメージや装弾数といった性能値は変わらないが、照準や発射時のブレが小さくなり使い勝手がかなり向上する。特に遠距離にいる敵を狙う際に効果的だ。

## 3 署長室でのアイテム整理

署長室から廊下へ出る前に、必ずアイテムを整理しておこう。このあとは3Fと1Fを探索して屋上へ出るルートになるが、屋上へ出るまでに入手できるアイテムが多く、アイテム欄が不足しやすい。有用なアイテムだけ入手する場合でも、3Fで6枠、1Fで1枠は必要だ。この先で使用するハートの鍵と赤い宝石（2ndの場合はハートの鍵のみ）を持って進み、必要に応じて署長室に戻ってくること。HARDCOREなら武器はグレネードランチャーと焼夷弾のみで十分だ。



↑2ndでこの所持状況なら、残らずアイテムを入手しても署長室に戻らず屋上へ進める。



# 東倉庫～署長室

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

31 (P.089)

- 3F／東倉庫
  - 【入手】大きな歯車
  - 【使用】ハートの鍵
- 3F／東倉庫南の部屋
  - 【入手】電子部品の箱→特注部品
- 1F／プレスルーム北側廊下
  - 【使用】ハートの鍵
- 1F／取調室
  - 【入手(1st)】箱→宝石で飾られた箱＋赤い宝石→S.T.A.R.S.バッジ→USBドングルキー
  - 【入手(2nd)】ポータブルセーフ→予備キー
- 1F／被疑者確認室
- 2F／署長室

33 (P.091)

## 1 東倉庫では焼夷弾を使おう

東倉庫にいる2体のゾンビは、倒すのに時間をかけると接近されやすい。焼夷弾で速やかに倒すこと。なお、東倉庫にはブルーハーブがあるが、しばらくは使用する機会がない。アイテム欄の空きを少しでも確保するために、入手せずに先へ進みたい。

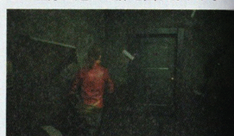
また、東倉庫周辺を探索し終えた時点で、取調室や被疑者確認室にあるアイテムを入手できるだけの空きがない場合はいったん署長室へ戻ろう。アイテムを残らず入手するなら、1stは2枠、2ndは3枠空きが必要になる。1Fに向かう際は、ハートの鍵や赤い宝石に加えて木材も持っていくこと。

## 2 入手した木材で窓をふさぐ

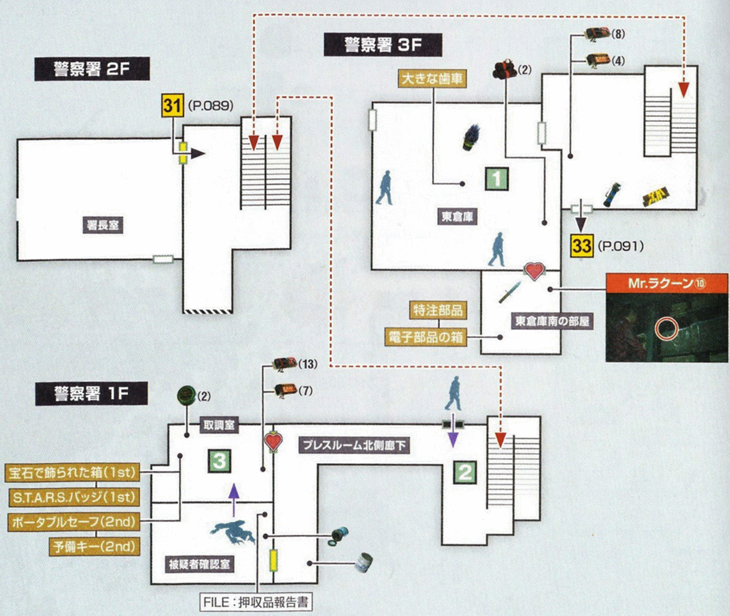
窓の外にはゾンビがおり、廊下に侵入されると取調室と被疑者確認室を探索して戻る際に進路を妨げられてしまう。3Fの東倉庫前で入手した木材をここで使用しておけば安全だ。プレスルームの扉から見えるゾンビは危険がないので、放置して先へ進もう。

## 3 鏡の奥からリッカーが出現

取調室で宝石で飾られた箱、またはポータブルセーフを入手して戻ろうとすると、リッカーが鏡を割って飛び出してくる。被疑者確認室にあるガンパウダーやファイルを入手したい場合は攻撃を受ける前に焼夷弾で倒すこと。2ndの場合など無理に被疑者確認室を探索する必要がなければ、大型拳銃の弾→ポータブルセーフの順番で入手し、壁際を走って扉を出ればいい。



↑立ち止まらずに壁際を走れば、リッカーの攻撃を受けずに廊下へ出ることができる。










# バルコニー～リネン室

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

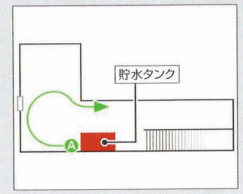
32 (P.090)

- 3F／バルコニー
- 2F／屋上
- 1F／ボイラー室前通路
  - 【操作】配水管レバー
- 2F／屋上
  - 【操作】配水管レバー
- 2F／東側廊下
- 2F／待合室(1st)
  - 【ギミック】金庫
  - 【入手】ロングマガジン(JMB Hp3)
- 2F／西側廊下
  - 【使用】ダイヤの鍵
- 2F／リネン室
  - 【入手】ポータブルセーフ→予備キー

34 (P.092)

## 1 ボイラー室前のゾンビを回避

バルコニーから屋上へ移動したら、階段を下りてボイラー室前通路に向かおう。階段の下とボイラー室前にはゾンビがいるため、接近される前に配水管レバーを操作すること。操作したらすぐに近くにある貯水タンクのそばへ移動する（図のA）。2体のゾンビが接近してきたら、大きく回り込むように移動して通路に戻ろう。ゾンビに接近されすぎないことと、回避する際に貯水タンクの横にある設備に引っかからないことに注意したい。

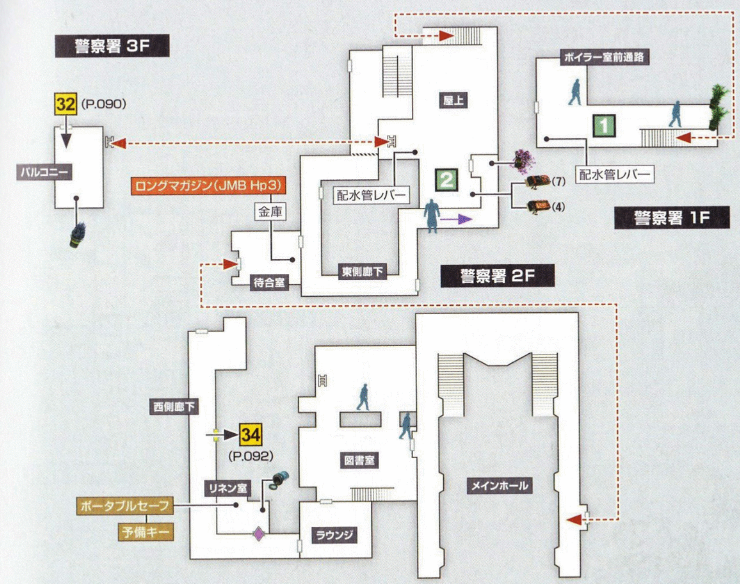



## 2 1stなら屋上で突破する

ヘリコプターを消火して東側廊下を進むと、ガレキの奥からタイラントが現れる。1stの場合、この先の待合室で金庫を解錠できるので、なるべくタイラントとの距離を離して時間を稼ぎたいところだ。廊下で突破するよりも、屋上に戻ってから攻撃を回避したほうがいいだろう。2ndの場合は次の目的地がリネン室となるため、廊下で突破してもまず追いつかれることはない。なお、待合室にある金庫の解錠番号は、資料室で取得した押収品報告書の通り「左6、右2、左11」となる。



↑屋上でタイラントを突破する場合は、階段付近まで戻って少しでも距離を離したい。



Story Guide No. 34

# S.T.A.R.S.オフィス～資料室

レオン 1st / レオン 2nd / クレア 1st / クレア 2nd

33 (P.091)

- 2F／S.T.A.R.S.オフィス(1st)
  - 【使用】USBドングルキー
  - 【操作】PC
- 2F／武器庫(1st)
  - 【入手】MQ 11
- 1F／暗室
  - 【使用】「3Fロッカー」と書かれたフィルム
- 1F／備品保管庫
  - 【使用】予備キー(2ndは予備キー×2)
  - 【入手】サイドパック
- 1F／作戦会議室南の部屋
  - 【使用】ハートの鍵
- 1F／資料室
  - 【入手】工具→ジャッキハンドル

35 (P.093)

## 1 サブマシンガンの有効な敵

1stの場合、この時点でUSBドングルキーを挿入しPCを操作すると、武器庫でサブマシンガンを入手できる。連射が可能なサブマシンガンは時間当たりの火力が高い反面、ゾンビなどの敵に対しては弾薬を余計に消費しやすいので、体力が高い敵と戦うまでしばらく温存しておくといいだろう。なお、USBドングルキーは以降も必要となるため、忘れずに持ち帰ること。

## 2 備品保管庫前にリッカーがいる

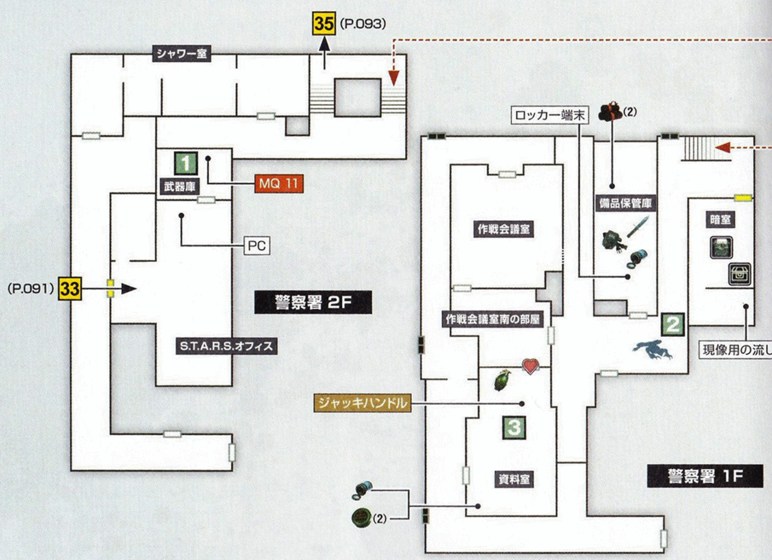
フィルムの現像やアイテム整理などを済ませて暗室を出ると、備品保管庫前の廊下にリッカーが潜んでいる。歩いて接近し、グレネードランチャーで速やかに倒そう。焼夷弾か硫酸弾かはどちらでもいいが、備品保管庫や資料室から戻る際に再び通過することになるため、完全に息の根が止まったか確認してから通過すること。

## 3 足音で居場所を判断しよう

資料室でジャッキハンドル付近に移動すると、タイラントがプレイヤーを目指して歩き始める。近くを徘徊していなかった場合でもすぐに資料室に侵入してくるので、足音が聞こえてきたら無理に先へ進まず、資料室の通路を利用して突破するといい。ただし、扉が閉ざされている西側廊下から接近してくる場合は資料室に侵入される心配はないので、構わずに暗室方面へ移動しよう。すでに3Fロッカーを解錠している場合でも、図書室にタイラントを接近させないように遠回りしたい。



↑資料室に侵入してきたら、通路を利用して扉から出よう。そのまま急いで暗室方面へ。








Story Guide No. 35

# 書庫前廊下～コレクションルーム

レオン 1st / レオン 2nd / クレア 1st / クレア 2nd

34 (P.092)

- 3F／書庫前廊下
  - 【ギミック】ダイヤル錠
- 2～3F／図書室
  - 【使用】ジャッキハンドル
  - 【ギミック】本棚
- 3F／メインホール
- 3～4F／時計台
  - 【使用】大きな歯車(2回)、小さな歯車
  - 【入手】小さな歯車、電子部品の箱→特注部品
- 3F／西側廊下
- 3F／東倉庫
- 2F／コレクションルーム
  - 【使用】特注部品×2
  - 【ギミック】分電盤

36 (P.094)

## 1 ダイヤル錠のパスワード

「3Fロッカー」と書かれたフィルムの写真通り「DCM」に合わせよう。

## 2 本棚を移動して時計台へ

レオン編と同様に、本棚を移動させて3F通路から時計台を目指そう。移動作業中にタイラントが接近してきた場合は、逃げるのではなく閃光手榴弾を使って時間を稼ぎたい。

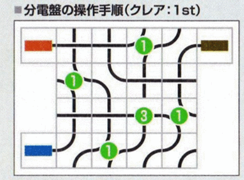
## 3 時計台の奥でアイテムを入手

3カ所のギアボックスに歯車を使用して、時計台を稼動させよう。手順自体はレオン編と同じだが、クレア編では、硫酸弾を多く作成できるガンパウダー（大）の重要度が高い。時計台を稼働させるだけでなく、奥の扉から西側廊下に移動して入手しておきたい。そのあとはゾンビを回避しながら3Fメインホールを進み、東倉庫→署長室→コレクションルームと進めばいい。

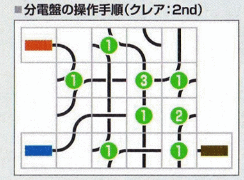
## 4 分電盤の解法

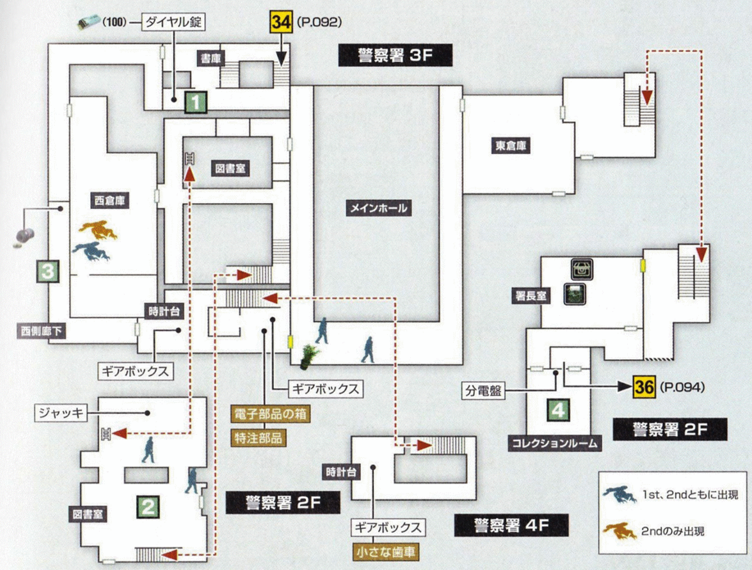
入手した2つの特注部品を使用して、コレクションルームの分電盤を操作しよう。回転させるパネルの位置と回数は以下の通りとなる。

■分電盤の操作手順(クレア：1st)



■分電盤の操作手順(クレア：2nd)





Story Guide No. 36

孤児院 Orphanage

# 寝室～院長室

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

35 (P.093)

- 2F／寝室
  - 【入手】ぬいぐるみ→模様の描かれたブロック、ハサミ
  - 【使用】模様の描かれたブロック、ハサミ
  - 【ギミック】ブロックパズル
- 2F／乳児室
- 2～1F／ホール
- 1F／院長室
- 2F／乳児室
  - 【入手】孤児院の鍵
  - 【使用】孤児院の鍵
- 2～1F／ホール
  - 【使用】孤児院の鍵
- 1F／院長室

37 (P.095)

## 1 ブロックパズルを解こう

ぬいぐるみの中から模様の描かれたブロックを取り出しブロックパズルにセットしよう。ブロックパズルは初期状態でセットされている模様が変わるが、ブロックの位置自体は変わらない。入手したブロックを右端に置き、以下の手順ですべての模様をつなげること。

■ブロックパズルの解法

手順1:右端のブロックを枠に合わせる
手順2:左端のブロックを右から2番目に移動させ、右端のブロックに合わせる
手順3:左から2番目と左端のブロックを隣接するブロックに合わせる

## 2 乳児室での隠れ方

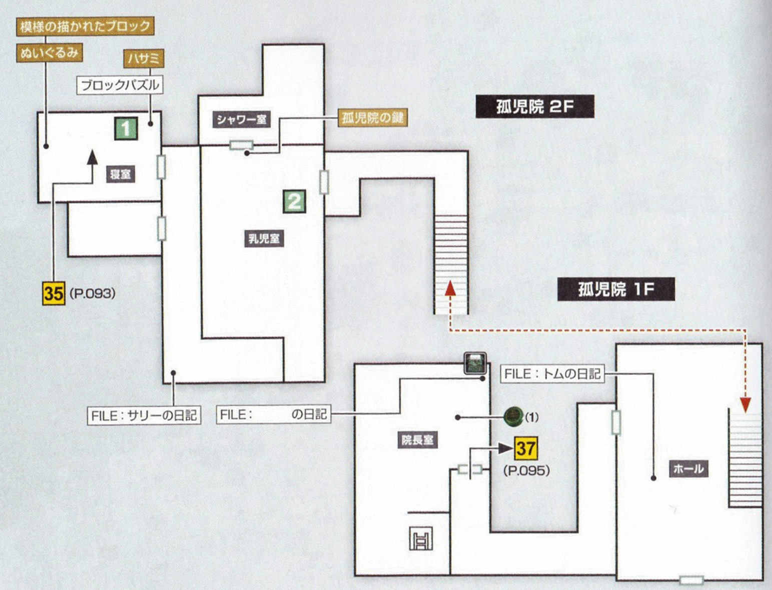
署長に追いつかれるとゲームオーバーになるため、乳児室までひたすら逃げること。乳児室に移動したらタオルが置かれた棚の裏（写真A）に隠れ、接近する署長の動きに合わせて左へゆっくりと回り込もう。その後、署長がベッドを動かして再び目の前を通過したら、急いでシャワー室の前にある机の横（写真B）に移動すればいい。署長がシャワー室へ移動したあとは、扉についている孤児院の鍵を入手してクイックターンで振り返り、鍵で扉を開けながら院長室まで走り続けよう。



⬆乳児室で積み木をくぐったら、署長が接近するまでこの場所にしゃがんで身を隠そう。



⬆背を向けているスキにこの場所へ移動。あとは署長が通過するのを待てばいい。






Story Guide No. 37

警察署～警察署裏通り Police Station~Behind R.P.D.

# コレクションルーム～南側大通り

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

36 (P.094)

- 2F／コレクションルーム
  - 【入手】駐車場のカードキー
- B1／駐車場
  - 【使用】駐車場のカードキー
- 南側大通り

38 (P.096)

## 1 タイラントを突破して外へ

駐車場のカードキーを使用すると東側からタイラントが接近してくる。その場にいると攻撃を受けるため、すぐに左手側へ走り、パイプシャッターから車2台ぶん離れた位置にある柱の前で待機しよう。タイラントが接近する直前に外へ走り出せば、無事に警察署を出られる。タイラントの移動速度が速いHARDCOREの場合は、かなりギリギリまで粘ったほうがいい。なお、タイラントは警察署裏通りのフェンスを抜けるまで追跡してくるので、警察署を出ても決して立ち止まらないこと。


⬆柱の前でタイラントが接近するまで待機すれば、無駄に走り回らずに外へ出られる。

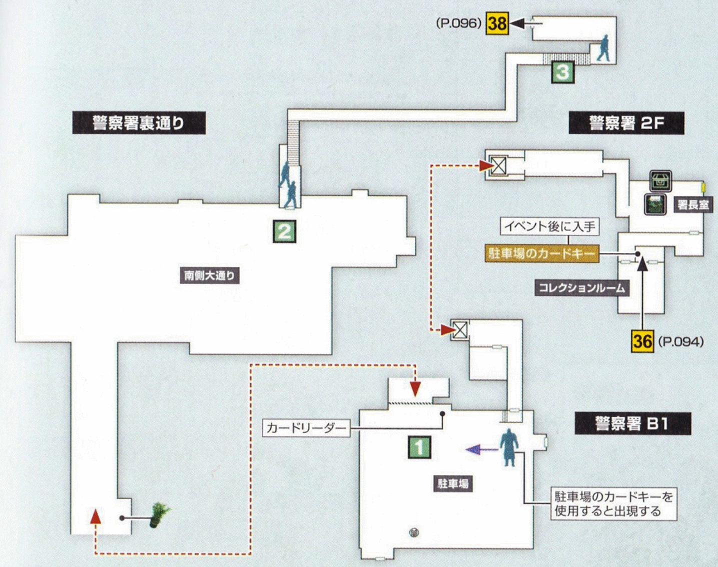
## 2 ゾンビを回避してフェンスを通過

警察署裏通りにあるフェンスの内側には2体のゾンビがいる。扉の左手側に立つと、2体目がフェンスから出ずに掴みかかろうとするため、そのスキに開いた扉から進入すればいい。扉から離れた場所に立つとゾンビがフェンスから出てしまうので注意しよう。


⬆扉のすぐ左手側に立ち、2体目が掴みかかろうとしたら急いでフェンスを通過しよう。

## 3 女ゾンビはひるませて通過

ゴミの回収ボックスの近くにいる女ゾンビは、回避の成功率が低い。ハンドガンなどで攻撃してひるませてから通過したほうが確実だ。



Story Guide No. 38

警察署裏通り～孤児院　Behind R.P.D.~Orphanage

# バスケットコート～孤児院地下

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

37 (P.095)

- バスケットコート
- 北側大通り
- 1F／孤児院前庭
- 1～2F／ホール
- 2F／乳児室
- 2F／シャワー室
- 1F／院長室
- B1／孤児院地下

39 (P.097)

## 1 ゾンビ犬を回避して孤児院へ

ゾンビ犬を回避しながら、バスケットコートを抜けて北へ進み、バスの中を通って孤児院へ向かおう。バスケットコート前にいるゾンビ犬は、手前で左手側へ進路を変更してフェンス沿いに走れば襲われずに通過できる（写真A）。ただし、コート内への進入に手間取ると後方から噛みつかれることがあるので注意しよう。バスケットコートから出た際にも正面にいるので、右手側に蛇行しながら通過しよう（写真B）。バスの中にいるゾンビは後方への回避が可能だが、HARDCOREなど失敗する危険がある場合はひるませてから通過したほうが確実だ。バスから降りた場所にいるゾンビ犬は、右手側に並んでいる車のそばを移動して孤児院に向かえば比較的攻撃を受けにくい。むやみに蛇行したりするとかえって後方から襲われる可能性が高いので、一気に孤児院まで走り抜けよう。



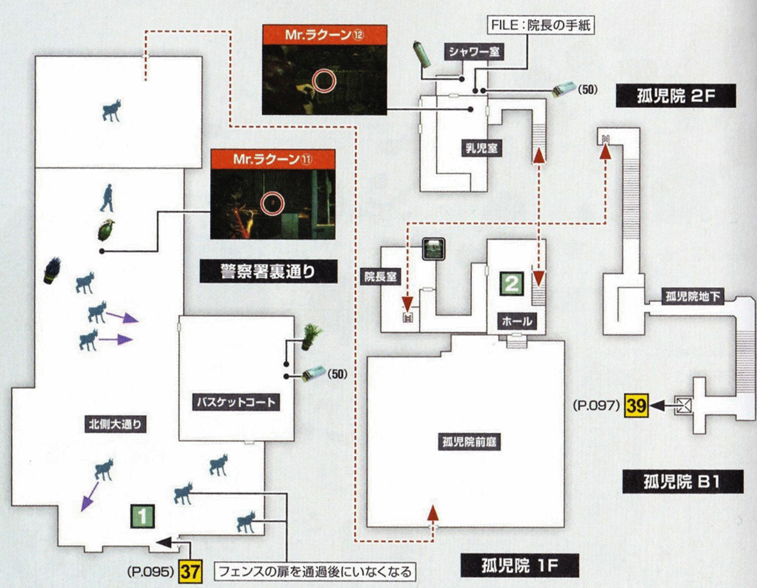
↑ゾンビ犬が正面に走り始める前に左手側へ進路を変更し、フェンス沿いに扉を目指す。



↑車の横にいるゾンビ犬は、右手側から回り込むように移動すれば攻撃を受けずに済む。

## 2 シャワー室にアイテムがある

孤児院のシャワー室にはアイテムがあるので、必要ならば先へ進む前にホールから2Fへ向かおう。地下では再びタイラントが現れる。シェリーを追い抜いても、構わずに走り続けよう。








Story Guide No. 39

下水道　Sewers

# 事務所～モニター室

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

38 (P.096)

- 中層／事務所
- 下層／下層水路
- 上層／コントロール室
- 中層／モニター室
- 【入手】下水道の地図

40 (P.098)

## 1 事務所に寄ってから水路へ

クレア編では事務所の前から下水道を探索することになる。水路へ下りてしまうとこの場所に戻ることができないので、先に事務所に立ち寄ってセーブやアイテム整理を済ませておこう。


↑事務所にある扉からは先へ進めないので、外にある落下地点から水路に下りよう。

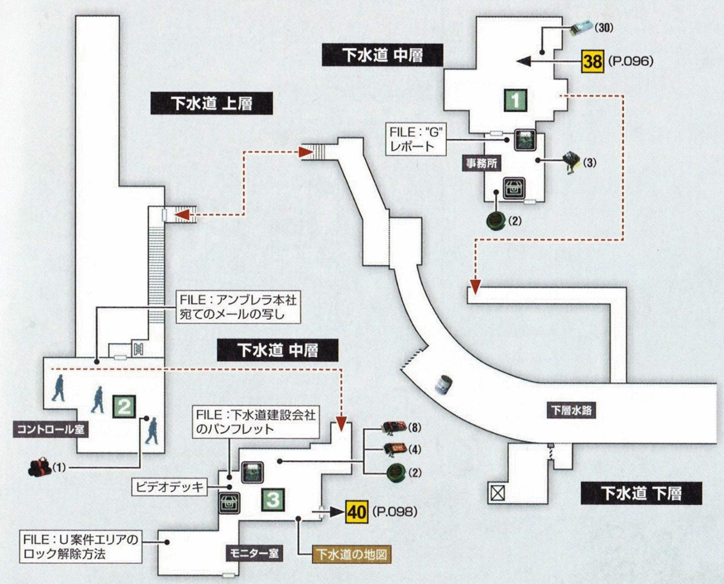
## 2 コントロール室でゾンビを回避

コントロール室には3体のゾンビがいるが、1体も倒さずにモニター室へ向かうことができる。扉から進入したら速やかに左奥へ進み、ゾンビの近くに落ちている焼夷弾を入手。クイックターンで後方を向き、残り2体との距離を置きながら移動すればいい。進行方向は残り2体のゾンビの位置にもよるが、やや引きつけてから右手側へ進み、ゾンビの背後を回り込むように落下地点を目指したほうが安全だ。


↑焼夷弾は座り込んだゾンビの奥にある。立ち上がる前に入手してその場を離れること。

## 3 モニター室でのアイテム整理

1stの場合は、レオン編と同じくモニター室にあるアイテムボックスからS.T.A.R.S.バッジを持ち出そう。下水道で遭遇するG成体には焼夷弾が有効。ゾンビにはハンドガン（大型拳銃）、G成体にはグレネードランチャーと使い分けながら進もう。ブルーハーブを所持していくことも忘れずに。



# 処理プール室～作業室リフト

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

29 (P.087) 39 (P.097)

- 中層／処理プール室
  - 【操作】通路昇降レバー
- 中層／ケーブルカー乗り場
  - 【入手】工具→T字バルブハンドル
- 中層／処理プール室
  - 【ギミック】金庫
  - 【入手】ストック(W 870)、強化フレーム(SLS 60)
- 下層／作業用通路
  - 【使用】T字バルブハンドル
  - 【入手】鍵→下水道の鍵
  - 【操作】シャッター開閉レバー
- 下層／下層水路
  - 【使用】T字バルブハンドル
- 下層／作業室リフト

41 (P.099)

## 1 金庫の解錠番号は……

ケーブルカー乗り場で入手した納品書の通り、解錠番号は金庫の側面に書かれている(左2、右12、左8)。なお、金庫を開けるだけなら問題はないが、その奥にあるブルーハーブを入手しようとするとゾンビが目を覚ます。入手する場合は先にゾンビを倒すこと。

## 2 ゾンビを溺死させよう

処理プール室から階段を下りていると、2体のゾンビが下から接近してくる。この通路は何度も往来することになるため、確実に倒しておこう。マグナムやグレネードランチャーを温存するなら、ハンドガンなどで足を撃って破壊し、這いずり状態のまま水路に誘き寄せて溺死させる方法がオススメだ。水路に落ちるまで多少時間がかかるので、その間にシャッターの開放や破片手榴弾の入手を済ませたい。ついでにうつ伏せのゾンビも倒しておこう。



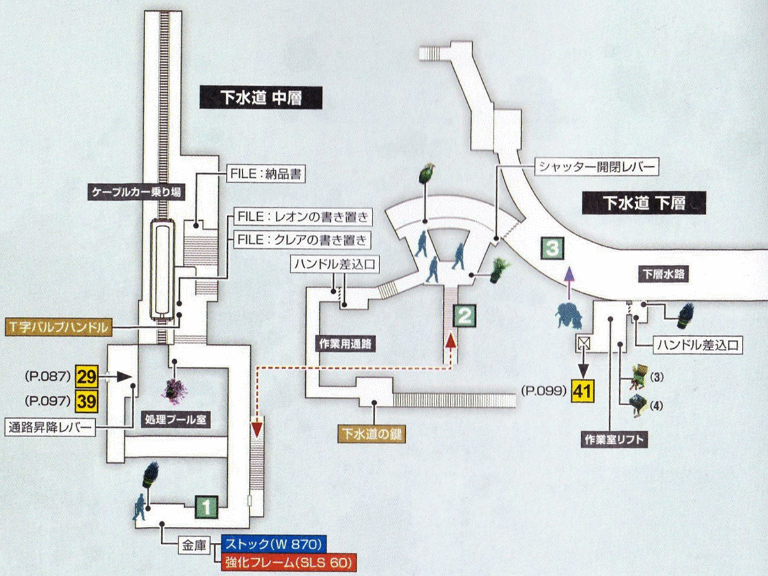
↑ゾンビの足が見えた時点で撃ち始め、なるべく階段を上らせないようにすること。



↑這いずり状態で水路に落ちると溺死する。時間はかかるが、弾薬を温存したいなら有効だ。

## 3 G成体に構わず走り抜ける

右手側の下水管からG成体が現れるが、立ち止まらずに左手側を走り続ければ突破できる。ただし、突破後にG幼体が迫ってくることがあるため、スムーズに水路から上がること。




※：ケーブルカー乗り場のレオンの書き置きはクレア編2nd、クレアの書き置きはレオン編2ndのみ配置される





# 作業室～作業員休憩室

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

40 (P.098)

- 上層／作業室
  - 【入手】サイドパック、フィルム→「隠し場所」と書かれたフィルム
- 上層／東側通路
  - 【使用】下水道の鍵
- 上層／注水室
- 上層／東側通路
  - 【入手】電子部品→ループラグ
  - 【使用】下水道の鍵
- 上層／作業員休憩室

42 (P.100)

## 1 リフトを利用した戦い方

作業室にいるうつ伏せのゾンビは、攻撃を仕掛けるかこの先のループラグに接近すると起き上がる。レオン編や先を急ぎたい場合は、放置して東側通路へ進もう。クレア編の場合は、この先に多くのゾンビがいるため、対処が難しい。より安全に進むなら、作業室の扉を開けて通路に立っているゾンビに1発、作業室でうつ伏せになっているゾンビに1発当ててからリフトに戻り、その上で倒すという手が使える。ゾンビはリフトに乗れないため、安全かつ至近距離で倒すことが可能だ。



↑リフトに乗っていればゾンビが群がっても安全。先を急ぐ必要がなければ有効な手段だ。



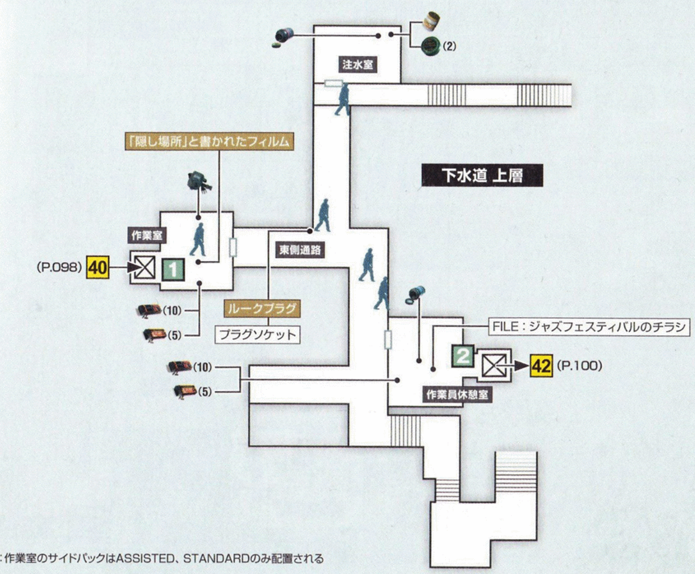
↑リフトに3体誘導できれば、残りは2体だけ。挟まれないように先へ進んでから攻撃しよう。



↑扉に向かって焼夷弾を撃ち、接近したゾンビを扉越しに攻撃することもできる。

## 2 ロッカーの裏に隠し通路がある

作業員休憩室は地下施設や警察署とつながっており、ロッカーを動かせば移動することができる。警察署に残っているアイテムの入手やフィルムの現像はこのタイミングで済ませておこう。




※：作業室のサイドパックはASSISTED、STANDARDのみ配置される

# 42 地下階段～プレスルーム

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

41 (P.099)

**下層／地下階段**
【使用(1st)】S.T.A.R.S.バッジ
【入手(1st)】ロングバレル(ライトニングホーク)、サプレッサー(MQ 11)

**上層／隠し部屋**
【使用(1st)】T字バルブハンドル

**1F／メインホール**

**1F／暗室**
【使用】「隠し場所」と書かれたフィルム

**2F／S.T.A.R.S.オフィス**
【入手】木箱→ダットサイト(ライトニングホーク)、ロングマガジン(MQ 11)、フィルム→「期待のニュー・フェイス」と書かれたフィルム

**1F／プレスルーム**

43 (P.101)

## 1 有用なパーツを入手

1stでは、この時点でS.T.A.R.S.バッジを使って武器のパーツを入手できる。マグナムやサブマシンガンのダメージや部位破壊倍率などを高める有用なパーツなので、忘れずに入手しておこう。



⬆S.T.A.R.S.バッジはこの時点で用済みとなる。ケースにつけたまま先へ進もう。

## 2 隠しアイテムを探そう

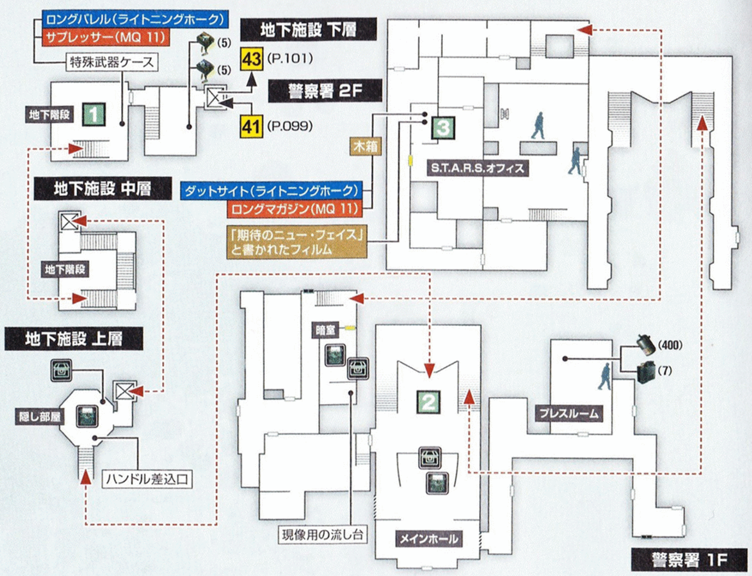
「隠し場所」と書かれたフィルムを現像して、写真をヒントに隠しアイテムを発見しよう。写真が示す場所はS.T.A.R.S.オフィスとプレスルームだが、隠しアイテムはフィルムを現像しなければ入手できないため、2ndであってもまずは暗室を目指して進むこと。なお、警察署で倒さずに放置していた敵はそのままだが、この時点でタイラントが現れることはない。

## 3 フィルムを見逃すな

S.T.A.R.S.オフィスの引き出しの中には、武器のパーツが収納された木箱だけでなくフィルムも隠されている。アイテム入手時のアイコンが表示されないため見逃しやすいが、引き出しに向かって○ボタンを押せば入手可能だ。なお、この「期待のニュー・フェイス」と書かれたフィルムを現像すると、ある女性キャラクターを確認できる。



⬆木箱入手後に引き出しの中をよく見ると、奥にフィルムが転がっているのがわかる。




※:メインホールのタイプライターとアイテムボックスは1stのみ配置される





# 43 作業員休憩室～資材置き場

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

42 (P.100)

**上層／作業員休憩室**

**上層／東側通路**
【入手】特殊部隊のデジタルビデオテープ

**中層／上層水路**
【使用】T字バルブハンドル

**下層／作業用通路**

**下層／最下層水路**

**下層／資材置き場**
【入手】電子部品→クイーンプラグ、電子部品→キングプラグ、化学燃料火炎放射器、スパークショット
【使用】クイーンプラグ、キングプラグ

44 (P.102)

## 1 水から3体のゾンビが出現

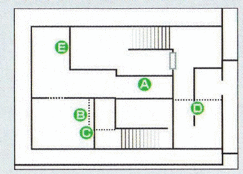
レオン編では上層水路を進むと、水の中からゾンビが3体現れる。1、2体目はマグナムで倒し、3体目は壁際に誘導してから回り込んで進もう。

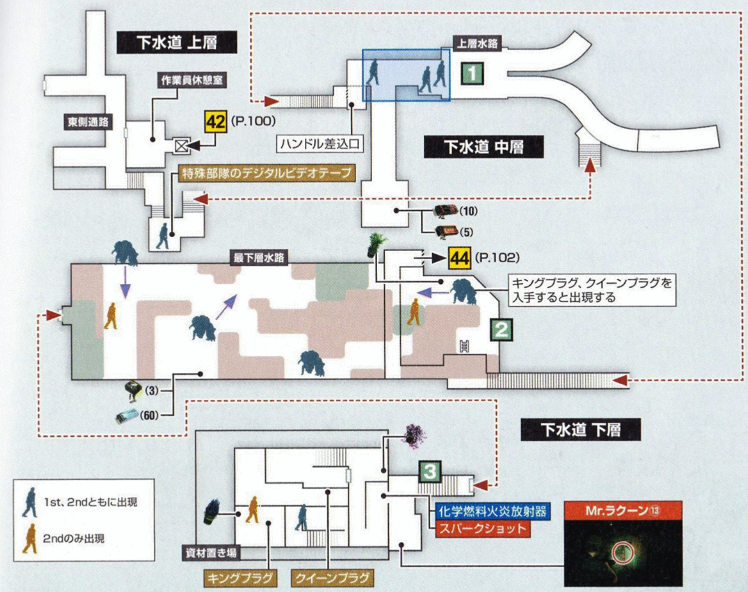
## 2 帰りを考えてG成体を倒す

最下層水路にある陸地部分はいったん水路に下りると戻れないため、G成体に追い詰められると非常に危険だ。1、2体目はマグナムや焼夷弾などで速やかに倒そう。3体目は通過時に右手側の下水管から現れる。左手側を走れば通過できるが、2ndの場合は奥にゾンビがいるため、掴まれてから破片手榴弾などで脱出するといい。資材置き場からの帰りは、行きで倒さなかったG成体が徘徊している。倒して進むか、進行ルートにいないタイミングを見計らって移動しよう。新たに現れる4体目は、出現時に後方へ走り、G成体が追跡を止めたスキに右手側を突破だ。

## 3 プラグを挿入する手順

資材置き場にある武器やプラグを持ち帰るには、扉(図のⒶ～Ⓔ)に対応したプラグを正しい手順で挿入する必要がある。武器を入手するには、クイーンプラグをⒶからⒷ、キングプラグをⒸからⒹに差し替えればいい。2つのプラグを入手して帰るためには、ⒹⒷの順でプラグを抜き、クイーンプラグをⒶ、キングプラグをⒺに差す。あとはⒶⒺの順でプラグを抜けばOKだ。なお、資材置き場にいるゾンビは、上階へ進むと目を覚ます。階段を上る前に倒しておくといいだろう。



Story Guide No. 44

下水道 Sewers

# 作業用通路～モニター室

レオン 1st レオン 2nd クレア 1st クレア 2nd

43 (P.101)
- 下層／作業用通路
- 下層／下層水路(1st)
- 上層／コントロール室(1st)
  - 【ギミック】ダイヤル錠
- 中層／モニター室
  - 【使用】特殊部隊のデジタルビデオテープ、キングプラグ、クイーンプラグ、ルークプラグ
  - 【ギミック】プラグソケット

45 (P.103)

## 1 再びコントロール室へ

コントロール室のダイヤル錠を解錠するためには、作業用通路から再び下層水路を移動しなければならない。すでにアイテムを入手しているか、弾薬を放置して先へ進みたい場合は、そのままモニター室へ向かおう。

## 2 ダイヤル錠の解錠

ロッカーのダイヤル錠は作業員休憩所にあったチラシがヒントとなり、丸印で囲まれた文字「SZF」が正解。クレア編の場合は、ゾンビを部屋の隅に誘き寄せてからロッカーへ向かおう。

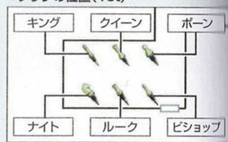


⬆部屋の隅に3体のゾンビを誘き寄せれば、ロッカー前に移動するスペースができる。

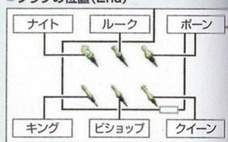
## 3 プラグを正しい位置に挿入

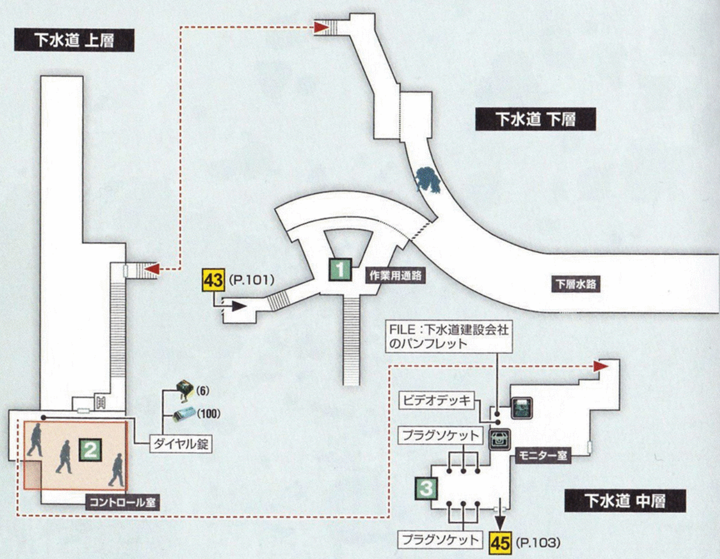
部屋に貼られたメモを確認しながら、各ソケットに対応したプラグを挿入しよう。プラグの名称は調べなければ明らかにならないので、時間の短縮を図るなら事前に見た目と名称を一致させておくこと。正しい位置は以下の通り。

■プラグの位置(1st)




■プラグの位置(2nd)






Story Guide No. 45

下水道 Sewers

# 主電源室～ケーブルカー乗り場

レオン 1st レオン 2nd クレア 1st クレア 2nd

44 (P.102)
- 中層／主電源室
  - 【ギミック】配電盤
- 中層／浄水施設建設予定地
  - 【戦闘】G第2形態
- 中層／ゴミ集積所前通路
  - 【操作】シャッター開閉レバー
- 中層／ケーブルカー乗り場
  - 【操作】ケーブルカー動力レバー

46 (P.104)

## 1 主電源室のスイッチ

まずは配電盤を操作してゴミ集積所の電源を入れよう。オンにするスイッチは、1stが左から1、2、4番目、2ndが左から2、3、4番目となる。

## 2 天井からの急襲を回避せよ

G第2形態が現れたら、部屋の北西の隅でシャッターを背にして立ち、天井から突き出す腕が離れていればその場で待機、近ければ4歩ほど前進して回避しよう。G第2形態が突入したときは接触してもダメージはない。シャッター前で待機して走る準備をすること。



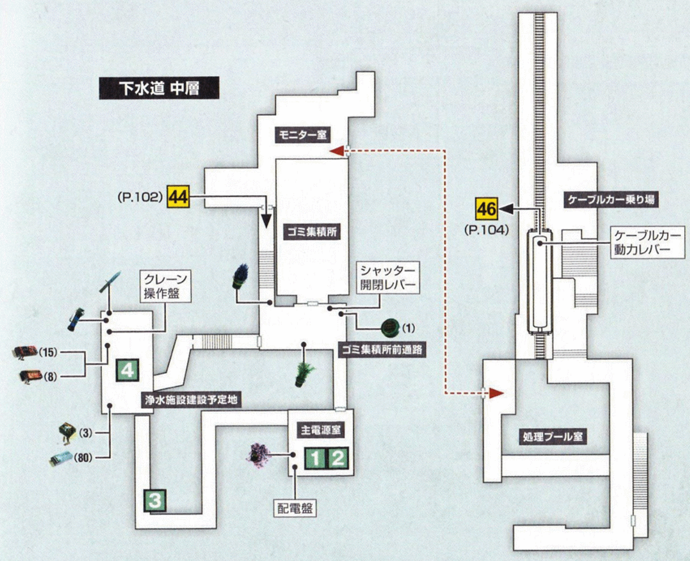
⬆部屋の隅で天井を見上げながら待機。腕が近くに突き出ても、前進すれば回避できる。

## 3 曲がり角で一度立ち止まる

HARDCOREの場合は、浄水施設建設予定地にたどり着く前に背後から攻撃を受けることがある。曲がり角の先で一度立ち止まり、敵が攻撃を始めたら再び走り出すといいだろう。

## 4 コンテナをぶつけて倒せ

G第2形態はコンテナによるダメージでしか倒せないので、武器による攻撃はダウンさせるためのものと考えよう。到着したらまずはボタンを押してコンテナを動かすこと。弱点の目玉を狙い過ぎるとチャンスを失いやすいので、目玉付近に連発して攻撃したほうがいいだろう。閃光手榴弾が有効だが、ダウンよりも復活までにかかる時間が短いので、コンテナを戻す操作をしてから投げると効果的だ。攻撃の大半は後方へ走ることで回避できるため、足場の端ではなく背後に少しだけ逃げるスペースを確保しながら立ち回ろう。



Story Guide No. 46

研究所

Laboratory

# ケーブルカー乗り場〜仮眠室

レオン 1st | レオン 2nd | クレア 1st | クレア 2nd

45 (P.103)

**B1／ケーブルカー乗り場**
【入手】腕輪→リストタグ(ゲスト)

**B1／守衛室**
【入手】腕輪→リストタグ(ゲスト)、研究所ノースエリアの地図

**B1／食堂**

**B1／厨房**

**B1／仮眠室**
【入手】電子部品→アップグレードチップ(一般職員)＋リストタグ(ゲスト)→リストタグ(一般職員)、レギュレーター(化学燃料火炎放射器)、高電圧コンデンサ(スパークショット)

47 (P.105)

## 1 未入手なら守衛室に武器がある

警察署でショットガンやグレネードランチャーを入手していない場合、守衛室にこれらの武器が配置される。タイムアタックなどの場合は、これを見越して未入手のまま進めるのも1つの手だ。ただし、その場合はショットガンの弾や焼夷弾が配置されなくなる。

## 2 慎重に敵の位置を探ろう

食堂は薄暗いうえにゾンビの数が多い。進入する際は扉付近で立ち止まり、正面から接近するゾンビを先に倒そう。なお、破片手榴弾と燃料（またはニードルカートリッジ)だけを入手するなら、進入後に右手側へ走る→破片手榴弾を入手してクイックターン→出入口前を通過して燃料を入手→厨房前の通路から奥のはしごに移動すれば、ゾンビに接近されることなく通過できる。正面から接近するゾンビよりも先に出入口前を通過するのがポイントだ。

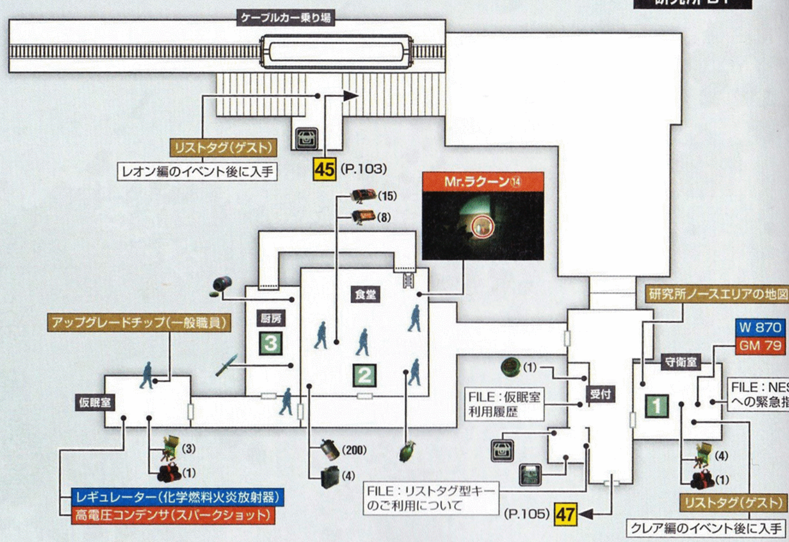
## 3 ゾンビを厨房に閉じ込める

廊下にいるゾンビは、厨房や仮眠室の扉を出た瞬間に襲ってくることが多い。倒せば安全だが、防護服を着用しているため、狙いどころによっては手こずりやすい。弾薬を消費しない方法としては、コンバットナイフを装備した状態で内側から厨房の扉を開け、廊下にいるゾンビを厨房内の奥へ誘導する。掴まれてからコンバットナイフで脱出し、ゾンビを厨房に残したまま廊下に出るという方法だ。ゾンビは電子キーで開く扉は開けられないため、以降は廊下に現れることはない。



⬆ゾンビがすぐに廊下まで追いかけてこないように、厨房の奥に誘導することがコツだ。

研究所 B1




※：守衛室のW 870とGM 79は未入手の場合のみ、ショットガンの弾と焼夷弾はW 870やGM 79が入手済みの場合のみ配置される

Chapter 2

STORY ｜ 研究所



Story Guide No. 47

研究所

Laboratory

# ノースエリア連絡橋〜温室管理センター

レオン 1st | レオン 2nd | クレア 1st | クレア 2nd

46 (P.104)

**B1／ノースエリア連絡橋**
【操作】連絡橋操作端末
【入手(2nd)】信号変調器

**B1／仮眠室(2nd)**
【使用】信号変調器
【入手】サイドパック

**B1／メインシャフト**
【操作】連絡橋操作端末

**B1／ロビー**

**B1／カンファレンスルーム**

**B1／温室管理センター**
【入手】散布装置用カートリッジ→散布装置用カートリッジ(空)

48 (P.106)

## 1 2ndなら仮眠室へ戻る

2ndの場合は、イーストエリアに移動する前に仮眠室で信号変調器を使うこと。サイドパックを入手したらゾンビ化したリー研究員が起き上がる前に仮眠室から出よう。

■信号変調器の設定(仮眠室：2nd)




## 2 イビーは燃焼ダメージで倒す

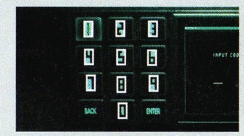
イビーは体にあるオレンジ色の弱点を破壊することにひるみ、すべて破壊すれば倒せる。しかし、弱点部分は時間の経過によって再生され、すべて再生されると再び立ち上がるので、完全に倒すには燃焼ダメージを与え続けるしかない。化学燃料火炎放射器やグレネードランチャーの焼夷弾で消し炭状態になるまで攻撃しよう。この時点で吊るされているものも倒しておきたい。



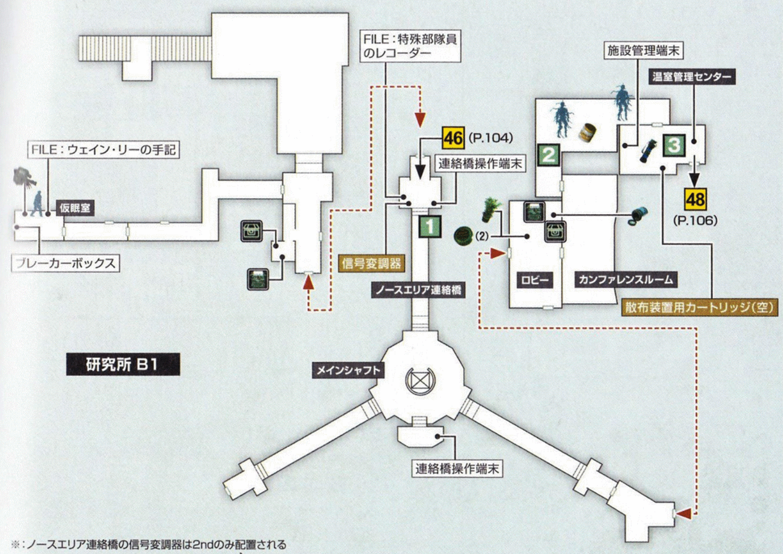
⬆消し炭状態になれば、二度と立ち上がることはない。最後に上がる大きな炎が目印だ。

## 3 解除パスワードを探せ

研究所にある一部の機器は、温室管理センターの施設管理端末にパスワードを入力するとロックを解除できる。ヒントを見つけたら、再びここへ戻ってパスワードを入力しよう。




⬆一見意味のない模様に見えるが、枠で囲むと0〜9の数字を表していることがわかる。




※：ノースエリア連絡橋の信号変調器は2ndのみ配置される

Chapter 2

STORY ｜ 研究所

Story Guide No. 48 研究所 Laboratory

# 温室～低温実験室前通路

レオン 1st / レオン 2nd / クレア 1st / クレア 2nd

47 (P.105)

- B1／温室
- B1／温室管理センター
  - 【ギミック】施設管理端末
- B2／地下通路
  - 【入手】研究所イーストエリアの地図
- B2／ラウンジ
  - 【入手(1st)】置き物
  - 【使用(2nd)】信号変調器
- B2／サーバールーム(2nd)
- B2／低温実験室前通路(2nd)
  - 【入手(2nd)】置き物

49 (P.107)

## 1 ハッチのパスワードを入力

温室にある昇降用ハッチにはロックの解除パスワード（1stは「3123」、2ndは「5831」）が記載されている。模様と数字の関係は (P.105) を参照。

## 2 置き物の底面をチェック

1stではラウンジのテーブルの上に置き物があり、底面を調べれば薬液充填機の解除パスワードがわかる。2ndでは、信号変調器を使ってサーバールームを探索してから先へ進もう。

■信号変調器の設定(ラウンジ:2nd)

URF

## 3 ゾンビの対処方法は……?

自動販売機の前にいる3体のゾンビは、この先でリッカーが現れると起き上がる。放置せずにショットガンやグレネードランチャーで倒しておくこと。



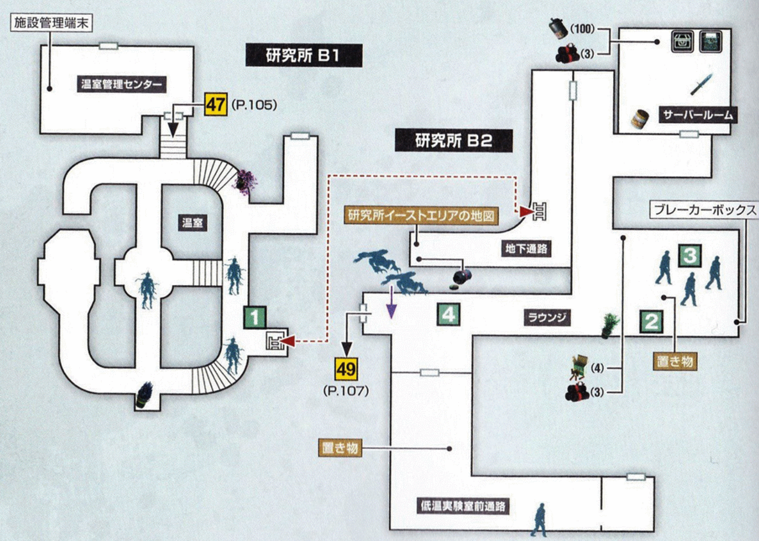
↑生きているのはこの3体だけだ。ほかのゾンビを撃って弾薬を無駄にしないように。

## 4 リッカーに構わず走り抜ける

階段に向かってラウンジを移動すると、天井裏からリッカーが2体現れる。落下するリッカーに構わず、1stの場合は正面の扉へ、2ndの場合は低温実験室につながる扉へ走り抜けよう。



↑1stでは、通路の中央ではなく右手側の壁沿いを走って正面の扉に向かうといい。




※:ラウンジの置き物は1stのみ、低温実験室前通路の置き物は2ndのみ配置される
※:温室の東のイビーはSTANDARD、HARDCOREのみ出現する



Story Guide No. 49 研究所 Laboratory

# ラウンジ～サーバールーム

レオン 1st / レオン 2nd / クレア 1st / クレア 2nd

48 (P.106)

- B2／ラウンジ
- B2～1／階段
- B1／倉庫
  - 【入手(1st)】信号変調器
- B1／温室管理センター
  - 【ギミック】施設管理端末
- B1／薬品実験室
  - 【使用】散布装置用カートリッジ
  - 【ギミック】薬液充填機
  - 【入手】散布装置用カートリッジ(薬液)
- B2／ラウンジ
  - 【使用(1st)】信号変調器
- B2／サーバールーム(1st)

50 (P.108)

## 1 リッカーを倒してから階段へ

ラウンジに出現した2体のリッカーは、プレイヤーを見失うとしばらく自動販売機付近に留まることになる。1stの場合は階段前の通路で10秒ほど待ってから、2ndの場合は低温実験室前通路を探索してからいったんラウンジに戻るといい。歩いてリッカーに接近し、閃光手榴弾を投げてひるんだスキにショットガンやグレネードランチャーで2体とも倒しておこう。

## 2 階段には2体のゾンビがいる

階段にいる2体のゾンビは倒しておいたほうが安全だが、通路の幅が広いため、ショットガンやグレネードランチャー（硫酸弾）で足を破壊しておくだけでも十分だろう。なお、2ndの場合はイビーも出現するので要注意だ。

## 3 薬液充填機のロックを解除

置き物に書かれた解除パスワード（1stは「2067」、2ndは「2048」）を入力して、薬品実験室にある薬液充填機のロックを解除しよう。模様と数字の関係は (P.105) を参照。

## 4 適量の薬液を抽出するには

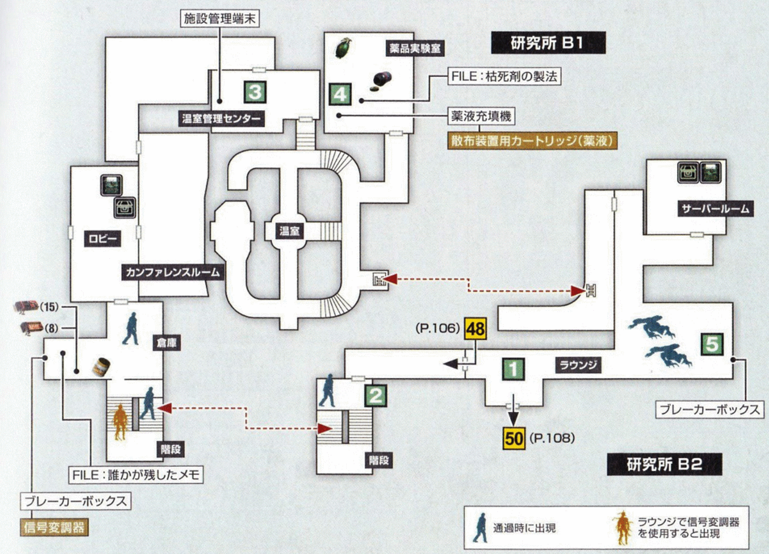
薬液充填機には大・中・小の3本の試験管がセットされている。薬液を移し替えて、大の試験管に適量（赤い線までの量）を抽出しよう。1stの適量は「小+（大−中）」で、初期状態から移し替える順番は、大→中、中→小、小→大となる。2ndの適量は小2本ぶんとなり、大→小、小→中、中→大と移し替えればOKだ。

## 5 ラウンジの電源を復旧させる

1stの場合は、ラウンジに戻った際に信号変調器を使用すること。

■信号変調器の設定(ラウンジ:1st)

MURF




※:倉庫の信号変調器は1stのみ配置される

Story Guide No. 50

# 低温実験室～温室

レオン 1st | レオン 2nd | クレア 1st | クレア 2nd

49 (P.107)

**B2／低温実験室**
【使用】散布装置用カートリッジ（薬液）
【入手】散布装置用カートリッジ（枯死剤）

**B1／温室管理センター**
【使用】散布装置用カートリッジ（枯死剤）

**B1／温室**
【入手】電子部品→アップグレードチップ（上級職員）＋リストタグ（一般職員）→リストタグ（上級職員）

51 (P.109)

## 1 女ゾンビは放置して通過

低温実験室前通路の女ゾンビは、こちらから攻撃を仕掛けない限り起き上がらないので、放置して低温実験室へ。

## 2 イビーは完全に倒す

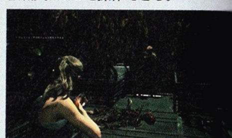
カンファレンスルームと温室管理センターをつなぐ通路では、吊るされていたイビーが落下して歩き始める。倒さずにいた場合は遭遇することになるので、完全に倒しておくこと。

## 3 チップを入手する前に……

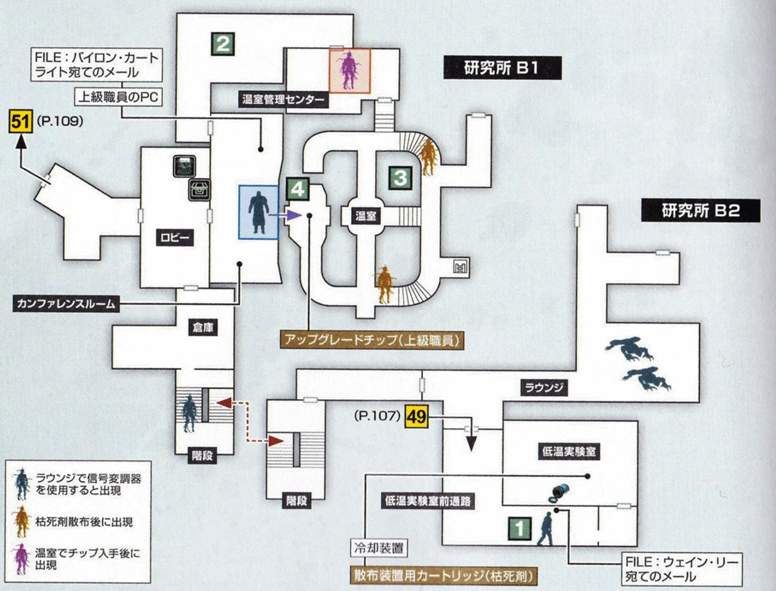
枯死剤を散布すると温室に複数のイビーが現れる。アップグレードチップ（上級職員）を入手する前に、残っているものも含めすべて倒しておいたほうが安全だ。クレア編で焼夷弾が不足していたら、硫酸弾で一時的に倒すだけでも問題ない。また、レオン編の場合、イーストエリアに取り残したアイテムがあればこの時点で入手しよう。

## 4 メインシャフトを目指そう

レオン編の場合、アップグレードチップ（上級職員）を入手すると、ガラスの奥からタイラントが現れる。急いで温室を出て、メインシャフトを目指そう。イビーを全滅させていれば、まず追いつかれることはないはずだ。クレア編の場合、温室管理センターの扉を開けると正面にイビーが現れる。完全に倒す必要はないので、硫酸弾でひるませてそのスキに移動すればいい。なお、アイテムを組み合わせてリストタグ（上級職員）を所持していれば、帰りに上級職員のPCを操作できる。



⬆帰り道に倒しそびれたイビーがいたら、無理に突破せず攻撃でひるませて通過しよう。




※：温室の北東のイビーはSTANDARD、HARDCOREのみ出現する







Story Guide No. 51

# メインシャフト～生体培養槽

レオン 1st | レオン 2nd | クレア 1st | クレア 2nd

50 (P.108)

**B1／メインシャフト**
【操作】連絡橋操作端末

**B1／仮眠室（1st）**
【使用】信号変調器
【入手】サイドパック

**B1／生体実験室**
【入手】研究所のデジタルビデオテープ
【使用】信号変調器、研究所のデジタルビデオテープ

**B1／生体培養槽**

**B1／P-4レベル実験室**

**B1～2／生体培養槽**
【戦闘】G第3形態

レオン編→52 (P.110)
クレア編→53 (P.111)

## 1 1stなら仮眠室へ戻る

1stの場合は、メインシャフトに戻ったタイミングでノースエリアの仮眠室へ向かうといい。特にレオン編では、G第3形態を倒すと仮眠室に戻れなくなるので要注意だ。

■信号変調器の設定（仮眠室：1st）




## 2 信号変調器を使って進め

信号変調器を使用すると生体実験室の扉から先へ進むことができる。

■信号変調器の設定（生体実験室：1st）




■信号変調器の設定（生体実験室：2nd）

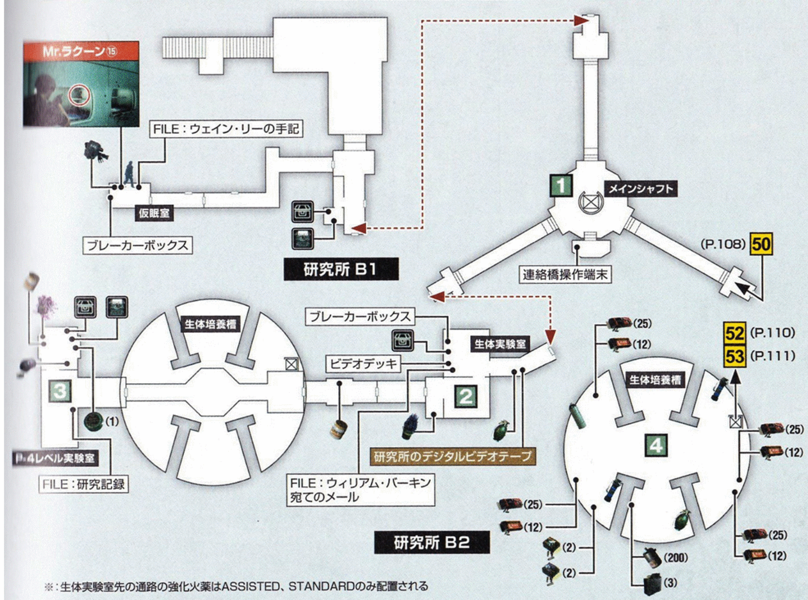



## 3 戦闘の準備は入念に

G第3形態との戦闘前にアイテムを整理しておこう。レオン編ではマグナムや化学燃料火炎放射器、クレア編ではグレネードランチャーやスパークショットが有効だが、弾薬切れを考慮してハンドガン（大型拳銃）も忘れずに所持すること。残っている破片手榴弾はこの戦闘ですべて使って構わない。

## 4 アイテムを補充しながら戦う

G第3形態との戦闘が始まったら、所持している破片手榴弾を連続で投げる。以降はマグナムやグレネードランチャーなどで目玉周辺を攻撃していこう。G第3形態の攻撃は前方に直進することで回避できるものが多いので、相手の後方に移動して距離を取り、接近時に攻撃を連発する立ち回りが有効だ。シリンダーや柱を掴みだしたら、すかさず物陰に移動しよう。各アイテムの配置場所も事前に覚えておきたい。




※：生体実験室先の通路の強化火薬はASSISTED、STANDARDのみ配置される

Story Guide No. **52**

研究所

Laboratory

# メインシャフト～貨物用車両

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

51 (P.109)

- **B1／メインシャフト**
- **B3／モニター室**
- **B3／ポンプ室**
- **B3／ダクト**
- **B3／リフト**
  - 【入手】ジョイントプラグ
  - 【使用】ジョイントプラグ
- **B4／リフト**
  - 【戦闘】スーパータイラント
  - 【入手】対戦車ロケット
- **B4／プラットホーム**
- **B4／貨物用車両(2nd)**
  - 【戦闘】G第5形態
- **エンディング**

## 1 急いでプラットホームへ

メインシャフトでのイベントが終了すると、爆発10分前のカウントダウンが始まる。スーパータイラントを倒してプラットホームへ移動するまでにカウントが0になるとゲームオーバーになるため、速やかに移動すること。

## 2 3体のイビーを突破する

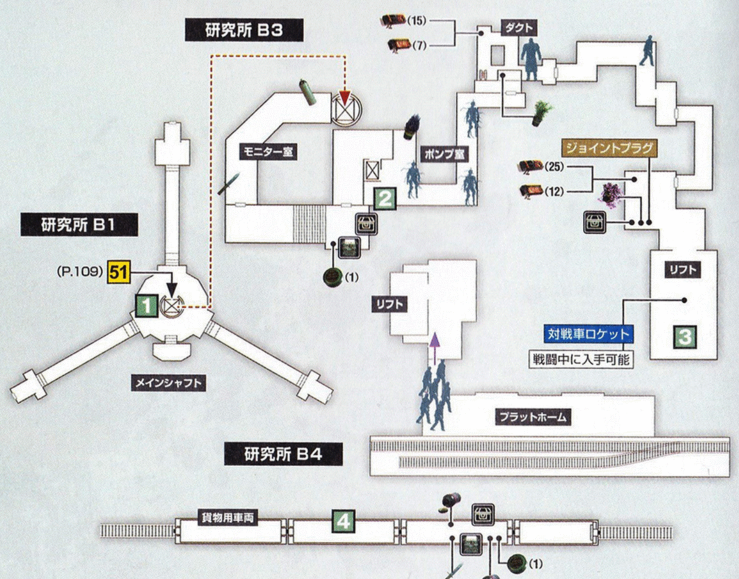
ポンプ室周辺ではイビーが3体現れる。1体目は立ち上がる前に走って通過できるが、2体目と3体目は攻撃や回避などの対処が必要だ。化学燃料火炎放射器などで攻撃してひるんだスキに突破するか、掴まれてからコンバットナイフなどで脱出しよう。

## 3 最終兵器の入手タイミング

スーパータイラントは戦闘中に入手できる対戦車ロケットでなければ倒すことができない（STANDARD以下なら1発、HARDCOREなら2発）。しかし、入手前に与えたダメージ量に応じて対戦車ロケットの入手イベントの発生タイミングを早めることが可能だ。攻撃を回避しながら、所持している武器でダメージを与え続けよう。なお、ダメージを与えない場合、戦闘開始から3分30秒が経過すればイベントが発生する。また、スーパータイラントの攻撃は、ひっかきなら後方、飛び掛かりや突きなら右前方へ走って回避すること。ダッシュアッパーは接近される前に攻撃でひるませれば中断させることができる。足場の端よりもある程度距離を詰めて立ち回るといいだろう。

## 4 ひたすらダメージを与えろ

2ndで後部車両に移動すると、G第5形態との戦闘が始まる。接近しすぎると飲み込まれてしまうので、一定の距離を保ちながらひたすらダメージを与えていこう。なお、目玉が露出するとそれ以外の部分はダメージが無効になる。目玉を集中して攻撃すること。






Story Guide No. **53**

研究所

Laboratory

# メインシャフト～貨物用車両

レオン 1st　レオン 2nd　クレア 1st　クレア 2nd

51 (P.109)

- **B1／メインシャフト**
  - 【操作】エレベーター操作端末
- **B1／守衛室**
  - 【入手】アップグレードチップ(マスター)＋リストタグ(上級職員)→リストタグ(マスター)
- **B1／メインシャフト**
- **B3／モニター室**
- **B3／ポンプ室**
- **B3／ダクト**
- **B3／ターンテーブル**
  - 【入手】ジョイントプラグ、ミニガン
  - 【使用】ジョイントプラグ
  - 【戦闘】G第4形態
- **B4／貨物用車両(2nd)**
  - 【戦闘】G第5形態
- **エンディング**

## 1 3体のイビーの対処

レオン編と同じくポンプ室に3体のイビーが現れるが、クレア編の場合は掴まらずに通過することが可能だ。立ち止まらずに一気に駆け抜けよう。

## 2 待機中に迫るイビーに注意

シェリーがダクトの扉を開けに行っている間、後方からイビーが2体落下してくる。グレネードランチャーといった有効な武器がなくても、ハンドガンで弱点を撃てば足止めは簡単だ。接近される前に早めに対処しよう。

## 3 目玉を破壊し続けろ

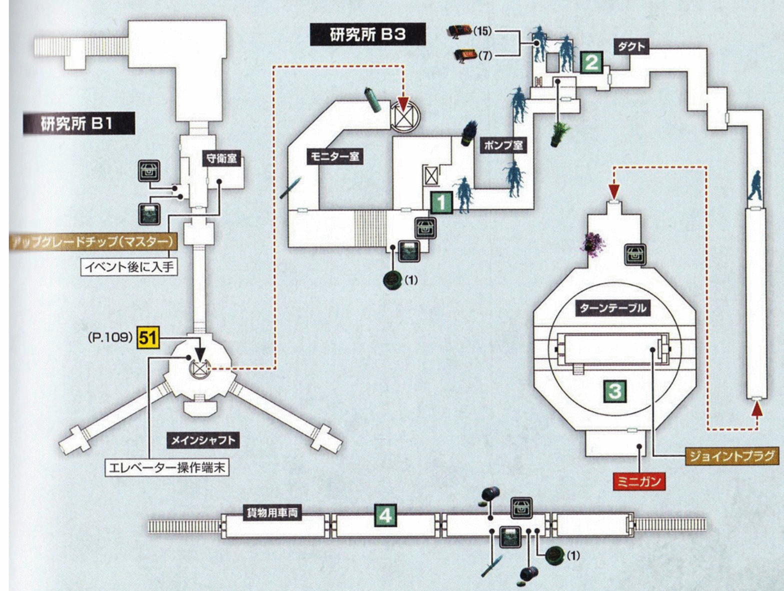
G第4形態は目玉を破壊し続けることで倒せるので、本体に攻撃をしても意味がない。背後はもちろん、壁を登っているときも攻撃は控え、正面を向いたときにミニガンで腹部を攻撃し続けるのが効果的だ。ミニガンの弾薬が尽きたら、スパークショットやサブマシンガンを優先して使っていこう。接近戦は避け、なるべく列車の前後付近から攻撃を仕掛けるように立ち回れば、高速ダッシュなどで接近された際に回避しやすい。なお、G第4形態は目玉を一定個数破壊すると這いずり状態に移行し（ASSISTEDは55個、STANDARDは65個、HARDCOREは80個）、その状態から以下のいずれかの条件を満たすと死亡する。

**■這いずり状態から死亡する条件**

- 目玉を40個破壊する(自壊するぶんも含む)
- 20秒経過する
- 12秒経過後、目玉を1個破壊する(自壊は含まない)

## 4 武器を厳選して最終戦へ

G第5形態の倒し方はレオン編と同様だ。距離を取ってひたすら攻撃し続けよう。武器は装弾数や連射性能に優れたサブマシンガンや大型拳銃、ハンドガンを使うといいだろう。



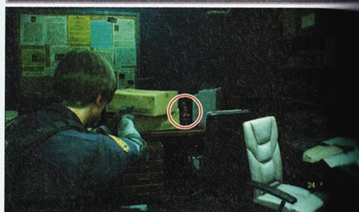
# Mr.ラクーンの配置場所

15カ所に配置されたMr.ラクーンの詳細な位置をまとめて紹介。なお、記載した番号は本書のストーリーガイド(P.040)の掲載順となっている。

❶ レオン編 クレア編
警察署 1F／西側オフィス(P.061)



❷ レオン編 クレア編
警察署 2F／S.T.A.R.S.オフィス(P.066)



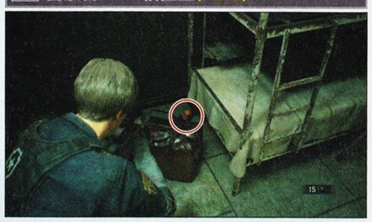
❸ レオン編 (2nd) クレア編 (2nd)
警察署 1F／正門(P.068)



❹ レオン編 クレア編
警察署 B1／射撃場(P.076)



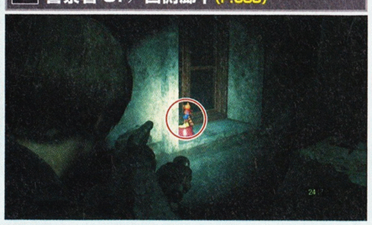
❺ レオン編 クレア編 (2nd)
警察署 1F／宿直室(P.078)



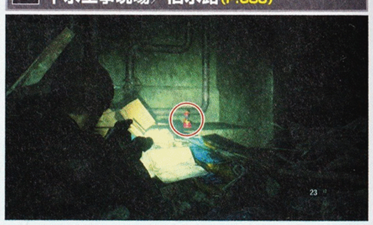
❻ レオン編 クレア編
警察署 2F／署長室前廊下(P.080)



❼ レオン編 クレア編
警察署 3F／西側廊下(P.083)



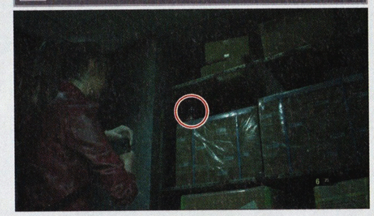
❽ レオン編 クレア編
下水工事現場／旧水路(P.085)



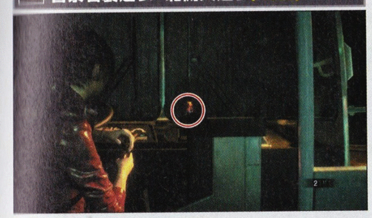
❾ レオン編 クレア編
下水道 上層／ゴミ焼却施設(P.086)



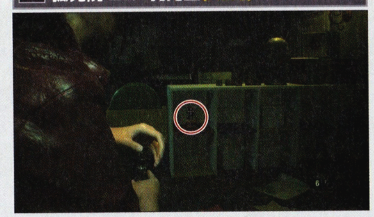
❿ レオン編 クレア編
警察署 3F／東倉庫南の部屋(P.090)



⓫ レオン編 クレア編
警察署裏通り／北側大通り(P.096)



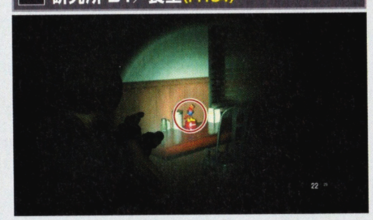
⓬ レオン編 クレア編
孤児院 2F／乳児室(P.096)



⓭ レオン編 クレア編
下水道 下層／資材置き場(P.101)



⓮ レオン編 クレア編
研究所 B1／食堂(P.104)



⓯ レオン編 クレア編
研究所 B1／仮眠室(P.109)





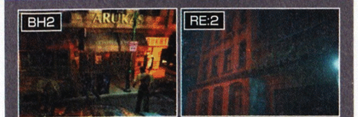


Chapter 2
STORY
Mr.ラクーンの配置場所

## COLUMN 今作に隠されたオリジナル版へのオマージュ

今作とオリジナル版である『バイオハザード2』に登場する舞台や小道具を比較すると、調整されてはいるもののオマージュとして残されているものがいくつも発見できる。それらをピックアップして紹介するので、開発スタッフの工夫や遊び心を感じながら、ストーリーとは別の部分で楽しんでみてほしい。なお、オリジナル版の写真には『BH2』、今作の写真には『RE:2』と記載している。

### 市街地に残る「ARUKAS」の看板




↑↗市街地の様子はオリジナル版から大きく変わっているが、「ARUKAS」などの看板は今作にも残されている。

### 作戦会議室にあの店の写真が……!




←↓視認は難しいが、作戦会議室の机の上に、オリジナル版のオープニングの舞台だった「ダイナー」の写真が紛れている。




### リニューアルされたバスケットコート




←↓窮屈で汚い印象だったバスケットコートも、今作ではきちんと整備され、3on3を十分に楽しめるほどの広さになった。

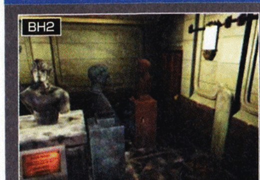


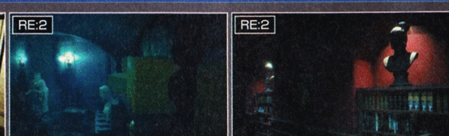

### 謎の人物「JOJO」が再登場




↑↗西側オフィスのロッカーに記された謎の人物「JOJO」。再登場を果たしたものの、誰も彼の詳細を知る者はいないようだ。

### プレイヤーに何度も押され続けた石像の行方

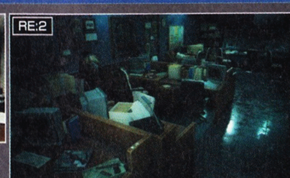



←↑↗オリジナル版の警察署に配置されていた押して動かす石像。今作ではギミックとして登場しなかったが、石像のモデル自体は美術室や孤児院の廊下に飾られている。

### 自分の机が用意されて亡き隊員たちもひと安心……?




↑↗➡隊員数のわりに机が少なかったS.T.A.R.S.オフィスだが、今作では机が倍近くに増え、一層雑然とした雰囲気を感じられるようになった。



# BIOHAZARD RE:2
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

## Chapter 3
## TIME TRIAL
タイムトライアル

# クリアランクS攻略

クリアランクSを達成するための心得や最短で突破するための探索ルートを解説。ここではHARDCOREでの手順を記載しているが、それ以外のゲームモードにも当てはまる部分があるので、挑戦する前にぜひ確認してほしい。

## クリアタイムを短縮するための心得

ここでは、SおよびS＋を達成するためのテクニックと合わせて、HARDCOREにて最短手順で進むルートを1stと2ndに分けて紹介している。ストーリーガイド（P.040）とは違い、すべての部屋を探索しないルートとなるため、各ストーリーをクリアしたあとに参照してほしい。なお、掲載したマップには入手すべきアイテムのみ配置してあるため、それ以外のアイテムは放置して進むこと。また、S＋の達成はレコードには一切影響しない。本作を完全に極めたいプレイヤーのみ挑戦してみよう。

### Tips1 入手するアイテムは必要最低限に抑える

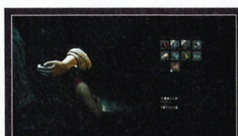
クリアタイムを短縮するためには、クリアに必須ではないファイルや地図、ギミックのヒントとなるキーアイテムなどを入手せずに進むことが重要だ。また、役立つアイテムであっても、入手までに時間がかかるものは放置するのもひとつの手。例えば、備品保管庫にあるサイドパック、使用する機会が少ない武器の弾薬やパーツなどがその候補として挙げられる。アイテムの入手を抑えれば、アイテムボックスの利用回数を減らすことができるというメリットもある。



↑備品保管庫のサイドパックを入手するには、2つの予備キーとダイヤの鍵が必要。これらを放置すればかなりの時間を短縮可能だ。

### Tips2 アイテムは一度に操作

アイテム欄の表示回数を減らすことでも時間の短縮を図ることができる。そのため、アイテムを調べる、組み合わせる、捨てるといった行動はなるべくまとめて行うように心がけよう。例えば、調べてから使用するキーアイテムは、入手時ではなく使用時に調べればアイテム欄の表示を1回で済ませられる。



←組み合わせて使用するアイテムは、入手時に組み合わせると効率がいい。

### Tips3 弾薬を温存して進む

クリアランクSを目指すうえで大きな問題となるのが弾薬不足だ。無駄撃ちをしないことはもちろん、場所によっては敵を回避したりひるませて通過したりして、なるべく弾薬を温存しながら進もう。攻撃する際は、必ずしも照準を絞る必要はない。部位破壊が目的でなければ弱点付近を狙うのも効果的。



←火力の高い武器があっても、ときにはハンドガンや大型拳銃で進むことも大切。



### Tips4 先を見据えてアイテム欄の空きを確保する

探索中にアイテム欄の空きが不足してしまうと、アイテムボックスがある場所まで往復することになり、それだけで大きくタイムロスになる。特に警察署で特注部品を集めるときと下水道でプラグを集めるときは空きが不足しがちなので、宿直室や署長室、モニター室に到達した際は、次にアイテム整理が可能な場所までに何を入手するか事前に確認して、必要なぶんの空きをしっかりと確保しておくこと。場合によっては、武器や回復アイテムを持たずに進むのもありだ。



↑マグナムやグレネードランチャーなど2枠ぶん使う武器を持っていく場合は、パーツを取り外して1枠を確保する方法もある。

### Tips5 移動はスムーズに

当然のことだが、敵に気づかれずに進める状況以外は走って移動すること。ほかにも、壁や障害物に衝突しないように進む、曲がり角では内側を進む、後方を振り返る際にクイックターンを使用する、といった小さな行動の積み重ねもクリアタイムに響いてくる。常に最短距離をスムーズに進むように心がけよう。



←少しでも時間を節約するために、武器のリロードは移動しながら行うこと。

### Tips6 なるべくFINEを維持

コンディションがCAUTIONやDANGERの状態になると、FINEのときよりも移動速度が遅くなってしまう。移動に時間がかかるだけでなく、敵を回避することも難しくなるため、ダメージを受けたら速やかに回復アイテムを使用してなるべくFINEを維持したい。もちろん毒状態のPOISONも放置は厳禁だ。



←G成体が出現する下水道では、解毒効果のあるハーブを調合しておこう。

### Tips7 S＋を狙う場合は……

クリアランクS＋を達成するには、Sと同条件のクリアタイムに加え、セーブ回数を3回までに抑えることや、弾数無限の武器（※）を使用しないことが条件となる。セーブする場所はG第1形態との戦闘前の隠し部屋、G第2形態との戦闘前のモニター室、G第3形態との戦闘前のP-4レベル実験室がオススメだ。



←HARDCOREの場合は、いずれの場所にもインクリボンが配置されている。

### Tips8 死亡時の注意点

ゲームオーバー画面でコンティニューやロードゲームを選択して最新のデータでプレイを再開すると、それまでに経過した時間もクリアタイムに加算される仕組みになっている。ゲームオーバーになった場合は「Quit」を選択して、いったんメインメニューに戻ってからセーブデータをロードするように心がけよう。



←即死攻撃をするイビーやGと戦う前には、なるべくセーブしておきたい。

※：耐久値無限のコンバットナイフは含まない

## － 1stにおける最速攻略のポイント

1stでクリアランクSを達成するには、2:30:00以内にクリアする必要がある。入手するアイテムを厳選するだけでなく、ハンドガンの弾も進行ルートから外れた場所にあるものやアイテム欄の空きを確保したい状況では放置して進もう。

▪ 1stのタイムの目安

| 経過地点 | 累計タイム |
|---|---|
| 隠し部屋(G第1形態戦闘前) | 0:20:00 |
| モニター室(G第2形態戦闘前) | 1:20:00 |
| P-4レベル実験室(G第3形態戦闘前) | 1:45:00 |

## レオン編では少しでも多くマグナムの弾を作成する

特に下水道ではマグナムの弾が重要になるため、モニター室に到達した時点で少しでも多く作成しておきたい。そのため、進行ルート付近にある強化火薬（黄）は忘れずに入手すること。警察署の探索を最低限に抑えつつ、可能な限り敵を回避して進めば、ショットガンの弾は入手したぶんで足りるだろう。なお、本書のルートは重要度の低い武器のパーツ、備品保管庫にあるサイドパック、予備キー×2、ダイヤの鍵などを放置することで時間の短縮を図っている。



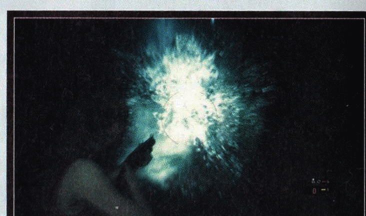
↑マグナムは特にG成体を倒す際に有効なため、序盤では温存しておき、モニター室到達時までに30発程度は残しておきたい。

▪ 本書ルートの特徴(レオン編1st)

- ▫重要度の低い武器のパーツは入手しない
- ▫ダイヤの鍵は入手しない
- ▫備品保管庫にあるサイドパックは入手しない
- ▫ガンパウダーは入手しない
- ▫強化火薬(黄)×2でマグナムの弾を作成する

## クレア編ではガンパウダーの入手も欠かさないこと

焼夷弾と硫酸弾を消費しすぎると、終盤は手詰まりになりやすい。序盤から積極的に強化火薬(白)とガンパウダーを入手していき、硫酸弾を作成しながら進めていくこと。ダイヤの鍵以外は、レオン編と同じアイテムを放置して進めるといいだろう。また、クレア編ではハンドガンが2種類あるが、時間を短縮する場合は照準を絞る必要がないJMB Hp3のほうが適している。そのため、本書では強化フレーム（SLS 60）やSLS 60用強化弾は入手しないルートとしている。



↑研究所のイビーを倒すために焼夷弾が必要になるため、序盤から中盤はなるべく作成した硫酸弾を使用して進むといい。

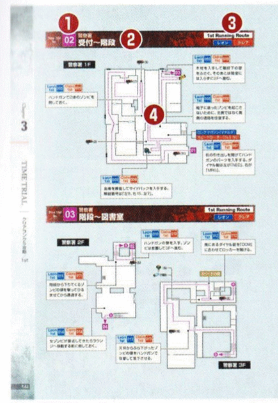
▪ 本書ルートの特徴(クレア編1st)

- ▫重要度の低い武器のパーツは入手しない
- ▫ハンドガンはJMB Hp3を使用する
- ▫備品保管庫にあるサイドパックは入手しない
- ▫ガンパウダーは必要なぶんだけ入手する
- ▫ガンパウダーと強化火薬(白)で硫酸弾を作成する





## クリアランクS攻略の見方



❶**Time Trial No.：**クリアランクS攻略の掲載番号。進行ルートや手順がストーリーを進める際と変わらないプロローグ（ガソリンスタンドと市街地）は、ストーリーガイド(P.040)を参照。

❷**対応するマップの範囲：**そのページで解説しているマップの範囲。ゲーム中で表示されないマップ名は本書独自の名称をつけている。

❸**対応するストーリー：**そのページが対応しているストーリー。クリアランクS攻略では、1st (P.119)と2nd (P.151)で分けて掲載しており、それぞれに「1st Running Route」、「2nd Running Route」と記載。さらに、レオン編とクレア編のどちらに対応しているかをアイコンの明暗で示している。

❹**攻略ルート解説：**クリアランクSを達成するための本書オススメルートとそれに伴う手順や解説。アイテムは入手が必須のものや入手しておきたいもののみ配置している。フロア名やアイテムを示すアイコンについては「ストーリーガイド」のアイコン解説(P.041)を参照。クリアランクS攻略のみに使用しているアイコンの意味は以下の通りとなる。

Leon 1st 001 ｜ Claire 1st 001 ｜ Leon 2nd 001 ｜ Claire 2nd 001

記載した手順や解説が対応するストーリーと進行の順番。左からレオン編1st、クレア編1st、レオン編2nd、クレア編2ndを示している。

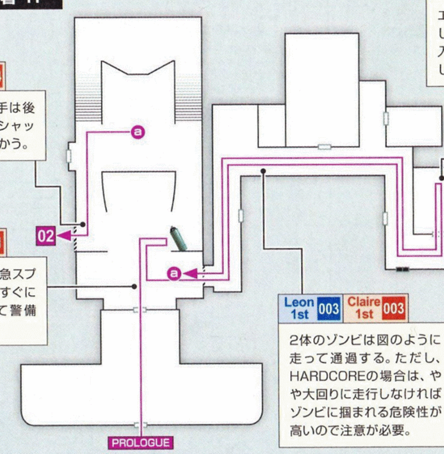
01 ⓐ

マップの接続。番号はTime Trial No.、アルファベットはそのTime Trial No.内にある同じアルファベットの場所に移動することを示している。

## Time Trial No. 01 警察署 正門～警備員室～メインホール

1st Running Route　レオン　クレア

警察署 1F




Leon 1st 001 ｜ Claire 1st 001

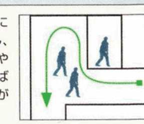
メインホールでは救急スプレーだけを入手し、すぐにシャッターを開けて警備員室へ向かう。

Leon 1st 002 ｜ Claire 1st 002

エリオットのイベントが終了したら、机の後ろで待機。侵入してきたゾンビが机に衝突したら廊下に出る。

Leon 1st 003 ｜ Claire 1st 003

2体のゾンビは図のように走って通過する。ただし、HARDCOREの場合は、やや大回りに走行しなければゾンビに掴まれる危険性が高いので注意が必要。

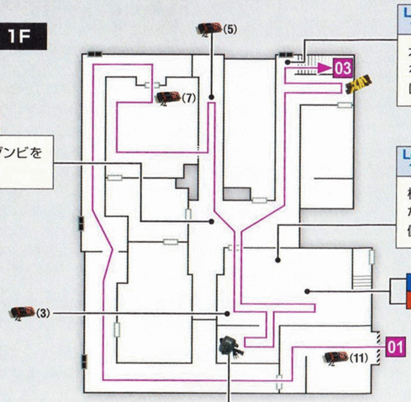


Leon 1st 004 ｜ Claire 1st 004

ライオンメダルの入手は後回しにして、すぐにシャッター開閉レバーへ向かう。

## Time Trial No. 02 警察署 受付～階段

1st Running Route
レオン　クレア




Leon 1st 005 / Claire 1st 005
ハンドガンで2体のゾンビを倒しておく。

Leon 1st 006 / Claire 1st 006
金庫を解錠してサイドパックを入手する。解錠番号は「左9、右15、左7」。

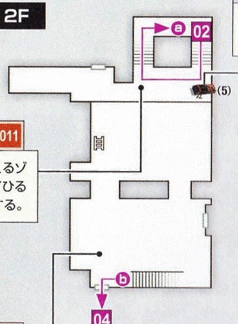
Leon 1st 007 / Claire 1st 007
机の引き出しを開けてハンドガンのパーツを入手する。ダイヤル錠は左が「NED」、右が「MRG」。

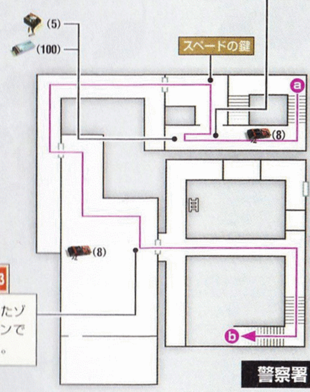
Leon 1st 008 / Claire 1st 008
椅子に座ったゾンビを起こさないために、北側ではなく南側の通路を往復する。

Leon 1st 009 / Claire 1st 009
木材を入手して階段下の窓をふさぐ。そのあとは暗室には入らずに2Fへ進む。

## Time Trial No. 03 警察署 階段～図書室

1st Running Route
レオン　クレア




Leon 1st 010 / Claire 1st 010
ハンドガンの弾を入手。ゾンビは放置して3Fへ進む。

Leon 1st 011 / Claire 1st 011
階段から下りてくるゾンビの頭を撃ってひるませてから通過する。

Leon 1st 012 / Claire 1st 012
奥にあるダイヤル錠を「DCM」に合わせてロッカーを開ける。

Leon 1st 013 / Claire 1st 013
天井からぶら下がったゾンビの頭をハンドガンで攻撃して落下させる。

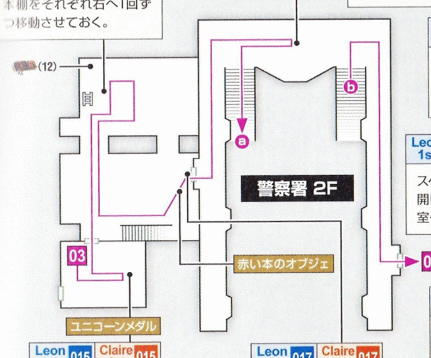
Leon 1st 014 / Claire 1st 014
女ゾンビが接近してきたらラウンジへ移動する前に倒しておく。

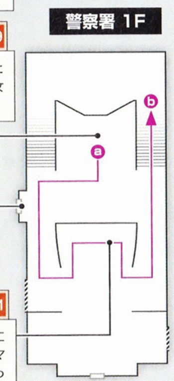




## Time Trial No. 04 警察署 ラウンジ～メインホール

1st Running Route
レオン　クレア




Leon 1st 015 / Claire 1st 015
ユニコーン像のシリンダーを「魚、サソリ、水瓶」に合わせる。

Leon 1st 016 / Claire 1st 016
女ゾンビを倒し、一番右の本棚を左へ1回、左2つの本棚をそれぞれ右へ1回ずつ移動させておく。

Leon 1st 017 / Claire 1st 017
スペードの鍵を使用する。

Leon 1st 018 / Claire 1st 018
ライオン像のシリンダーを「獅子、葉、ワシ」に合わせる。

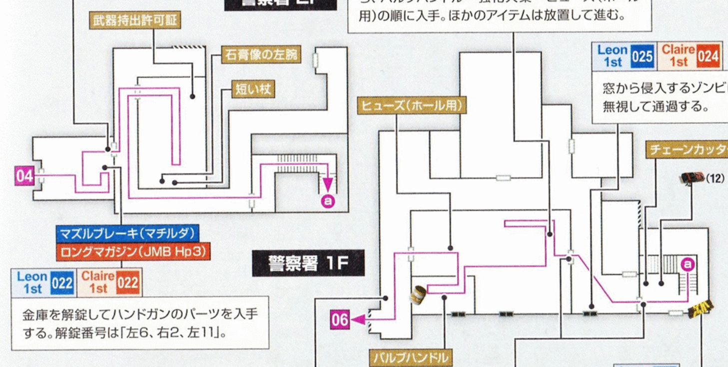
Leon 1st 019 / Claire 1st 019
ユニコーンメダルとライオンメダルを女神像に使用する。

Leon 1st 020 / Claire 1st 020
スペードの鍵で扉を開けておき、2F待合室へ向かう。

Leon 1st 021 / Claire 1st 021
アイテムボックスにマグナムの弾(サブマシンガンの弾)、残っていたら救急スプレーを預ける。

## Time Trial No. 05 警察署 待合室～東側廊下

1st Running Route
レオン　クレア




Leon 1st 022 / Claire 1st 022
金庫を解錠してハンドガンのパーツを入手する。解錠番号は「左6、右2、左11」。

Leon 1st 023 / Claire 1st 023
スペードの鍵を使用する。

Leon 1st 024
レオン編の場合のみ木材を入手する。

Leon 1st 025 / Claire 1st 024
窓から侵入するゾンビは無視して通過する。

Leon 1st 026 / Claire 1st 025
チェーンカッターを使用する。

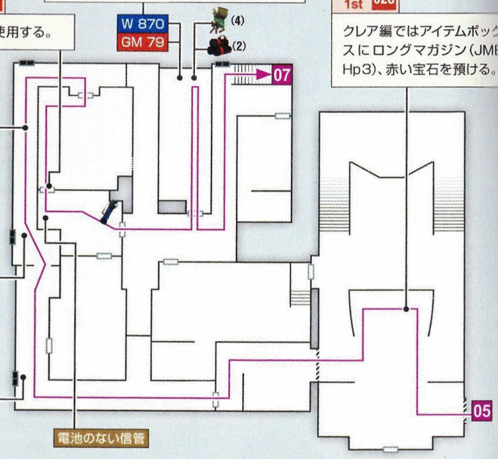
Leon 1st 027 / Claire 1st 026
西側オフィス内のゾンビを東側へおびき寄せてから、バルブハンドル→強化火薬→ヒューズ(ホール用)の順に入手。ほかのアイテムは放置して進む。

Leon 1st 028 / Claire 1st 027
ヒューズ(ホール用)を使用する。

## Time Trial No. 06 警察署 メインホール～階段

1st Running Route　レオン　クレア

警察署 1F




**Leon 1st 033 / Claire 1st 032**
武器持出許可証を使用する。その場で入手した武器に持ち替えて弾を装填する。

**Leon 1st 032 / Claire 1st 031**
チェーンカッターを使用する。

**Claire 1st 028**
クレア編ではアイテムボックスにロングマガジン（JMB Hp3）、赤い宝石を預ける。

**Leon 1st 031 / Claire 1st 030**
廊下にゾンビが立っていたら頭を撃ってひるませるか、コンバットナイフがあれば掴まれてから脱出して通過。曲がり角にいる場合もあるので、前方に注意すること。

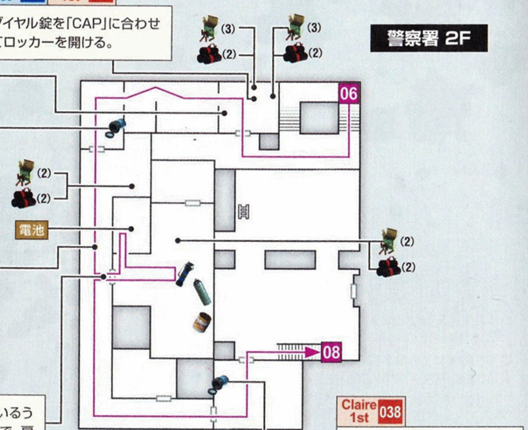
**Leon 1st 030 / Claire 1st 029**
窓から侵入したゾンビの背後を走って通過する。

**Leon 1st 029**
窓の前でゾンビが侵入するまで待機。廊下に崩れ落ちたらすぐに木材を使用して北へ走る。

## Time Trial No. 07 警察署 階段～図書室

1st Running Route　レオン　クレア

警察署 2F




**Leon 1st 035 / Claire 1st 034**
バルブハンドルを使用する。

**Leon 1st 034 / Claire 1st 033**
ダイヤル錠を「CAP」に合わせてロッカーを開ける。

**Claire 1st 035**
クレア編ではロッカーを開けてガンパウダーを入手。強化火薬（白）と組み合わせて硫酸弾を作成しておく。

**Leon 1st 036 / Claire 1st 036**
出現するリッカーを無視してS.T.A.R.S.オフィスまで走って移動する。

**Leon 1st 037 / Claire 1st 037**
S.T.A.R.S.オフィスでアイテムを入手しているうちにリッカーが廊下の南側へ移動するので、扉を出たら歩いて移動。廊下の角で閃光手榴弾を投げてひるんだスキにラウンジへ。

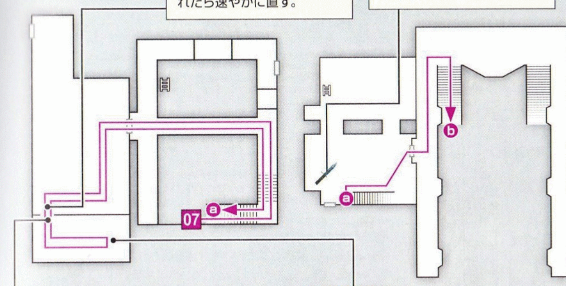
**Claire 1st 038**
クレア編ではガンパウダーを入手して強化火薬（白）と組み合わせておく。

## Time Trial No. 08 警察署 図書室～西倉庫～メインホール

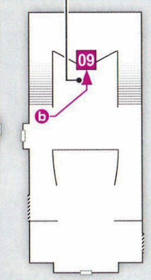
1st Running Route　レオン　クレア

警察署 3F

警察署 2F




警察署 1F




**Leon 1st 038 / Claire 1st 039**
信管を使用したらすぐに図書室側の扉の前へ移動。棚が倒れたら速やかに直す。

**Leon 1st 041 / Claire 1st 042**
コンバットナイフを消費している場合はここで入手する。

**Leon 1st 042 / Claire 1st 043**
バージンメダルを使用する。

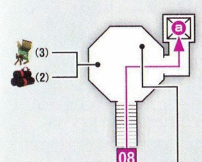
**Leon 1st 040 / Claire 1st 041**
鉄格子の内側辺りから正面に向けて閃光手榴弾を投げ、爆発する前に図書室へ走って移動する。リッカーが現れてから投げるのでは遅いので、事前に投げるのがポイント。

**Leon 1st 039 / Claire 1st 040**
乙女像のシリンダーを「乙女、弓矢、ヘビ」に合わせる。

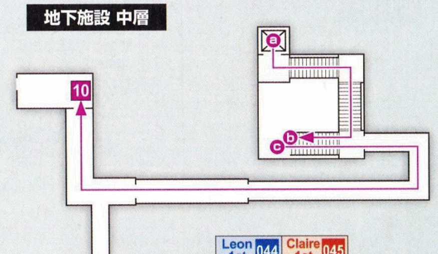
## Time Trial No. 09 地下施設 隠し部屋～地下階段

1st Running Route　レオン　クレア

地下施設 上層



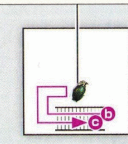

地下施設 中層




**Leon 1st 043 / Claire 1st 044**
ハンドガン、ハンドガンの弾、コンバットナイフ、回復アイテムを所持しておくこと。ハンドガンの弾薬切れを考え、念のためショットガンやグレネードランチャーも持っていくといいだろう。

**Leon 1st 044 / Claire 1st 045**
破片手榴弾を入手したら、その場で装備してすぐに使用できるようにしておく。

地下施設 下層



## Time Trial No. 10 地下施設 機械室～作業員詰め所

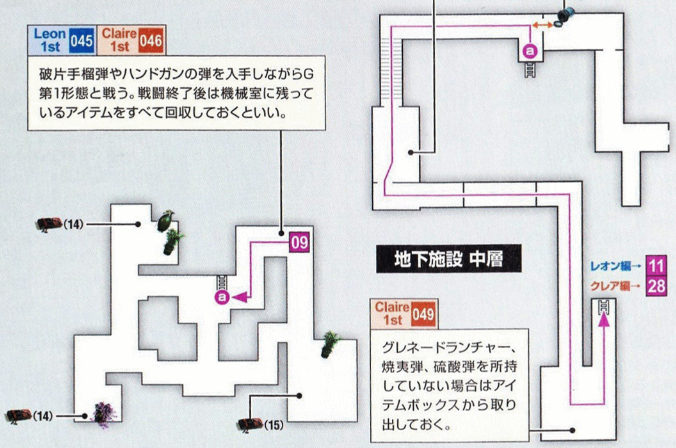
1st Running Route
レオン　クレア

地下施設 下層

Leon 1st 046 / Claire 1st 048
通路昇降レバーを操作する。

Claire 1st 047
クレア編ではガンパウダーを取りに向かう。

Leon 1st 045 / Claire 1st 046
破片手榴弾やハンドガンの弾を入手しながらG第1形態と戦う。戦闘終了後は機械室に残っているアイテムをすべて回収しておくといい。




Claire 1st 049
グレネードランチャー、焼夷弾、硫酸弾を所持していない場合はアイテムボックスから取り出しておく。

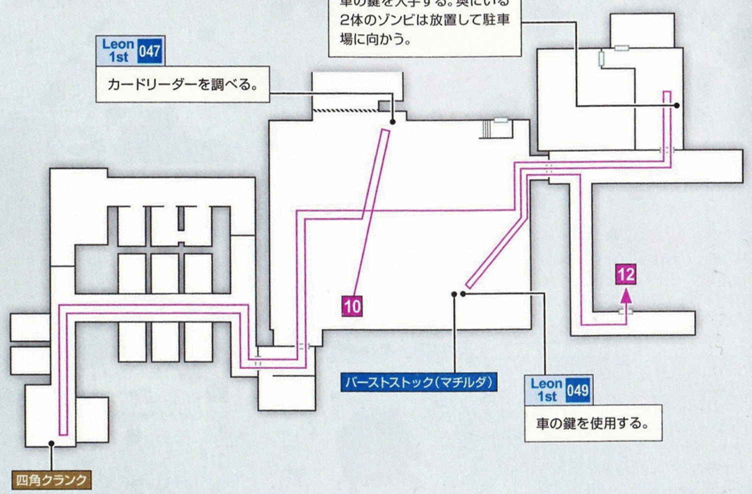
## Time Trial No. 11 警察署 駐車場～留置場～射撃場

1st Running Route
レオン　クレア

警察署 B1

Leon 1st 048
車の鍵を入手する。奥にいる2体のゾンビは放置して駐車場に向かう。

Leon 1st 047
カードリーダーを調べる。



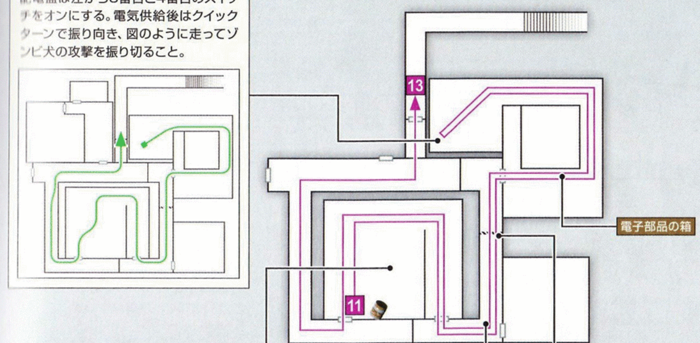

Leon 1st 049
車の鍵を使用する。

## Time Trial No. 12 警察署 犬舎～変電室～変電室北側通路

1st Running Route
レオン　クレア

警察署 B1

Leon 1st 053
配電盤は左から3番目と4番目のスイッチをオンにする。電気供給後はクイックターンで振り向き、図のように走ってゾンビ犬の攻撃を振り切ること。




Leon 1st 050
犬舎のゾンビ犬は放置して先へ進む。

Leon 1st 051
死体安置所には寄らずにそのまま変電室に向かう。

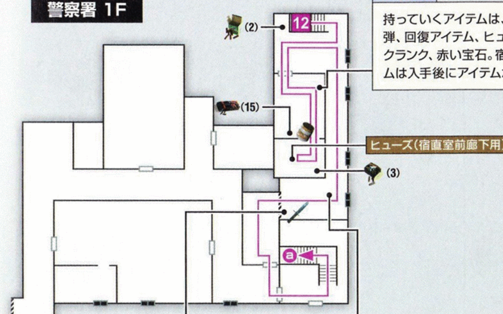
Leon 1st 052
四角クランクを使用する。

## Time Trial No. 13 警察署 宿直室～署長室前廊下

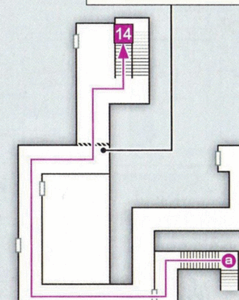
1st Running Route
レオン　クレア

警察署 1F

Leon 1st 054
持っていくアイテムは、ショットガン、ショットガンの弾、回復アイテム、ヒューズ(宿直室前廊下用)、四角クランク、赤い宝石。宿直室にあるそのほかのアイテムは入手後にアイテムボックスに預けること。




Leon 1st 057
四角クランクを使用する。




Leon 1st 055
シャッター前の3体のゾンビはショットガンで倒す。

Leon 1st 056
ヒューズ(宿直室前廊下用)を使用したあと、警備員室にいるゾンビの足元を通過する。体の向きが縦になっていると掴まれるため、その場合はおびき寄せて斜めにさせればOKだ。

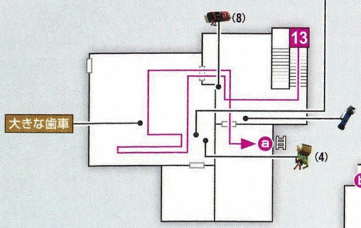
警察署 2F

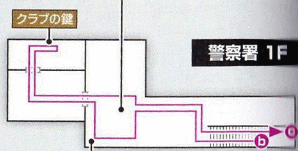
## Time Trial No. 14 警察署 東倉庫前廊下～ボイラー室～屋上

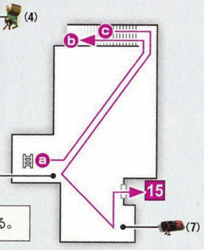
1st Running Route
レオン　クレア

**Leon 1st 058**
東倉庫のゾンビはショットガンで倒す。扉の前で1体目、続いて右手側へ移動して2体目を倒すこと。急がずに慎重に進みたい。

**Leon 1st 060**
配水管レバーを操作したら、ボイラー室側を向きながら階段横の通路を後退。接近してくる2体のゾンビの頭をショットガンで攻撃して倒してからボイラー室へ。



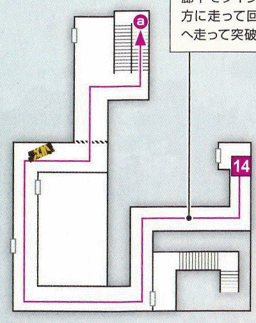




**Leon 1st 059**
配水管レバーを操作する。

**Leon 1st 061**
配水管レバーを操作する。

## Time Trial No. 15 警察署 東側廊下～被疑者確認室

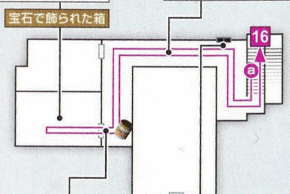
1st Running Route
レオン　クレア




**Leon 1st 062**
廊下でタイラントの攻撃を後方に走って回避。すぐに前方へ走って突破する。

**Leon 1st 065**
宝石で飾られた箱を入手したら、赤い宝石と組み合わせてS.T.A.R.S.バッジを入手する。

**Leon 1st 066**
壁からタイラントが出現したら、その場で攻撃を回避して突破する。

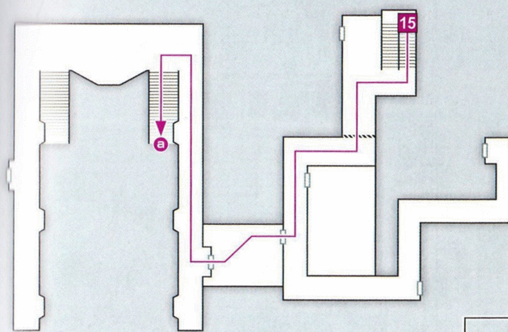


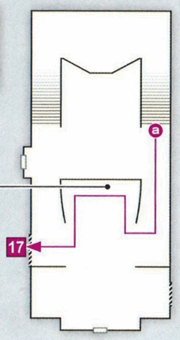

**Leon 1st 064**
クラブの鍵を使用する。

**Leon 1st 063**
木材を使用する。

## Time Trial No. 16 警察署 署長室前廊下～メインホール

1st Running Route
レオン　クレア



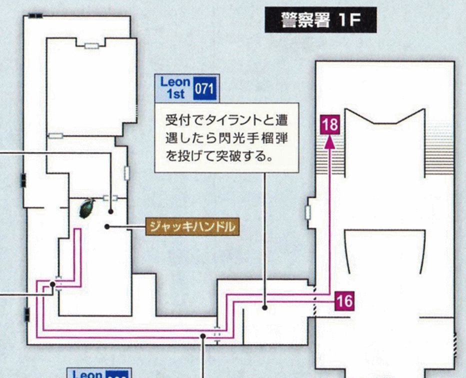

**Leon 1st 067**
アイテムボックスに強化火薬（黄）を預けて、電子部品の箱（特注部品）を取り出す。リッカーやタイラントに接近された場合のことを考えて、念のため閃光手榴弾は所持したまま進むといい。

## Time Trial No. 17 警察署 受付～資料室～メインホール

1st Running Route
レオン　クレア

**Leon 1st 070**
ジャッキハンドル付近に移動するとタイラントがプレイヤーを目指して歩き始める。すぐに資料室を出て、受付方面へ再び歩いて戻ること。

**Leon 1st 071**
受付でタイラントと遭遇したら閃光手榴弾を投げて突破する。




**Leon 1st 069**
クラブの鍵を使用する。

**Leon 1st 068**
廊下にはリッカーがいるので、受付と資料室の往復は歩いて移動する。

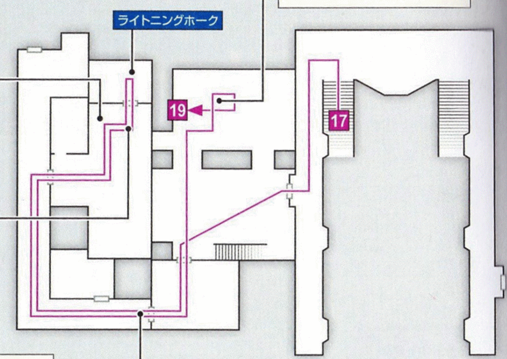
## Time Trial No. 18 警察署 メインホール～武器庫～図書室

1st Running Route　レオン　クレア

**Leon 1st 075** ジャッキハンドルを使用して本棚を移動させる。

**Leon 1st 073** USBドングルキーを使用後、PCを操作して武器庫へ。USBドングルキーを持ち帰るのを忘れずに。

**Leon 1st 074** S.T.A.R.S.オフィスでタイラントの足音が聞こえていたら、聞こえなくなるまで待機する。

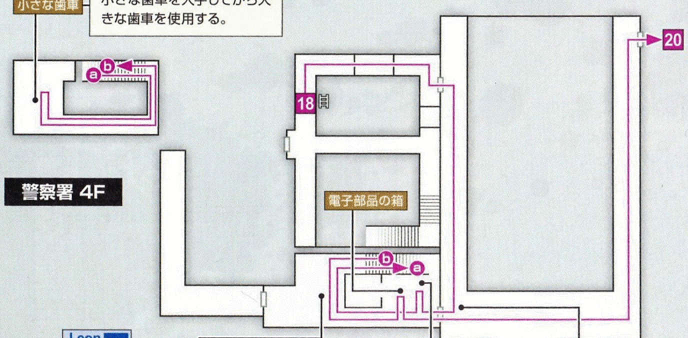



**Leon 1st 072** 廊下の奥にリッカーがいるので、ラウンジとS.T.A.R.S.オフィスの往復は歩いて移動する。

## Time Trial No. 19 警察署 図書室～時計台～メインホール

1st Running Route　レオン　クレア

**Leon 1st 078** 小さな歯車を入手してから大きな歯車を使用する。




**Leon 1st 079** 小さな歯車を使用する。

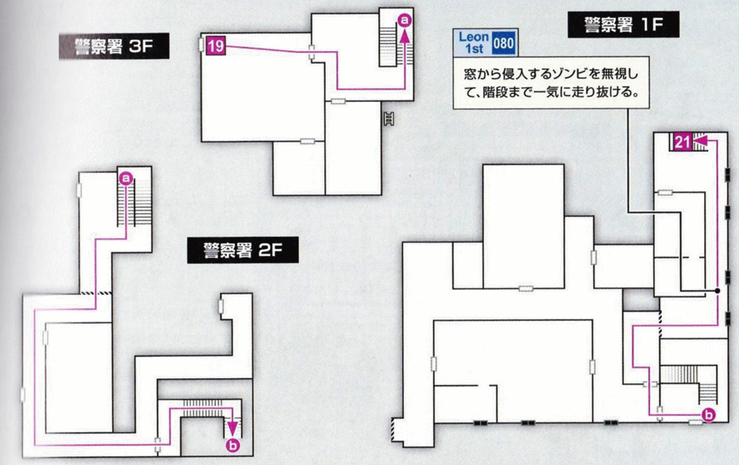
**Leon 1st 077** 大きな歯車を使用する。使用後は再び入手して4Fへ。

**Leon 1st 076** 通路の壁際を走って時計台までスムーズに移動すれば、ゾンビに掴まれる可能性は低い。



## Time Trial No. 20 警察署 東倉庫～宿直室前廊下

1st Running Route　レオン　クレア

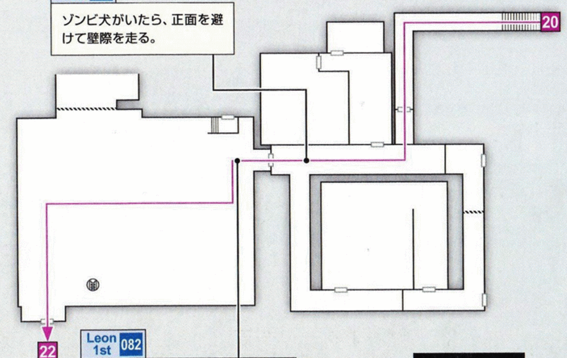



**Leon 1st 080** 窓から侵入するゾンビを無視して、階段まで一気に走り抜ける。

## Time Trial No. 21 警察署 変電室北側通路～駐車場

1st Running Route　レオン　クレア

**Leon 1st 081** ゾンビ犬がいたら、正面を避けて壁際を走る。

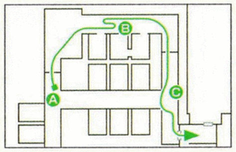



**Leon 1st 082** ゾンビ犬の正面や背後を避けるように走る。攻撃を受けてCAUTIONになってしまったら、留置場に到着してから回復すること。

Time Trial No. **22** 警察署
## 留置場～駐車場
1st Running Route　レオン　クレア

**Leon 1st 084**

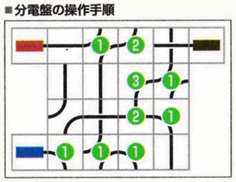
Ⓐで開閉レバーを操作し、Ⓑでタイラントの攻撃を回避して突破。Ⓒでゾンビの背後を走り抜けるか、掴まれたらサブウェポンで脱出して駐車場へ。



**Leon 1st 083**

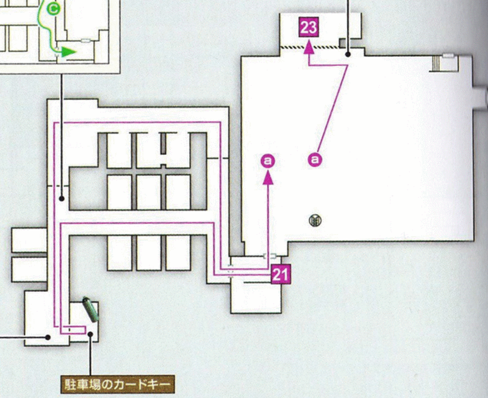
分電盤に2つの特注部品を使用したら、パネルを動かして電気を供給する。動かすパネルの位置と回転数は図の通り。

■分電盤の操作手順

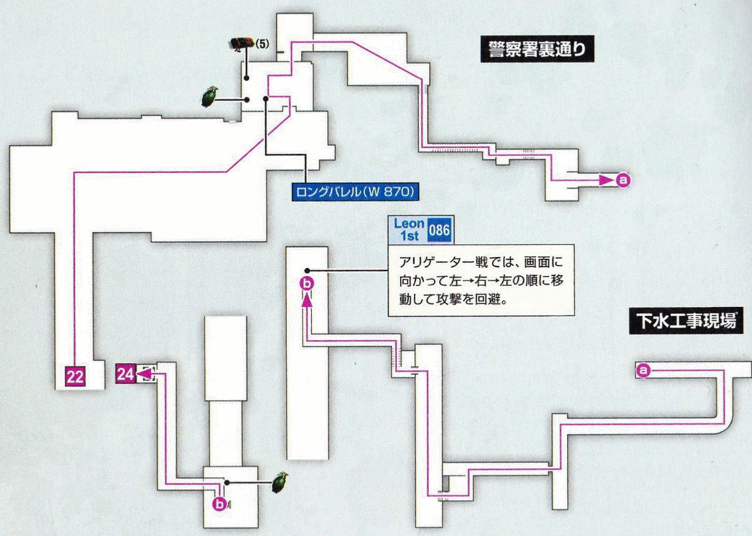


**Leon 1st 085**

駐車場のカードキーを使用する。




Time Trial No. **23** 警察署裏通り～下水工事現場
## 南側大通り～旧水路
1st Running Route　レオン　クレア




**Leon 1st 086**

アリゲーター戦では、画面に向かって左→右→左の順に移動して攻撃を回避。

Time Trial No. **24** 下水道
## 連絡通路～コントロール室
1st Running Route　レオン　クレア

**Leon 1st 092**

扉開閉レバーを操作したら、続けて奥にある電源を遠隔操作してから先へ進む。

**Leon 1st 088**

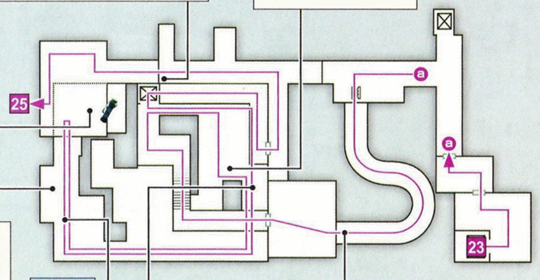
資材とコンテナの間にある隙間を通過して、ゾンビを突破する。

**Leon 1st 090**

閃光手榴弾を入手したら資材の周りを走って接近するゾンビを回避。

**Leon 1st 089**

落下するゾンビに構わずハッキングツールで電源を遠隔操作する。操作が終了したら速やかに奥へ進む。




**Leon 1st 091**

広いスペースでいったん立ち止まり、徘徊するゾンビを誘導してから背後へ回り込んで通過する。狭い通路で遭遇したりうまく誘導できない場合は、閃光手榴弾を使用して突破する。

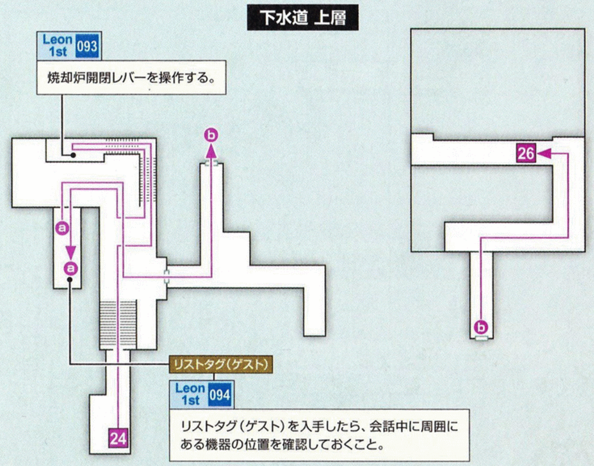
**Leon 1st 087**

通気口内で左手側の電源を操作してから下りる。下にいるゾンビを放置して扉を通過する。

Time Trial No. **25** 下水道
## ゴミ焼却施設～処理プール室
1st Running Route　レオン　クレア

**Leon 1st 093**

焼却炉開閉レバーを操作する。

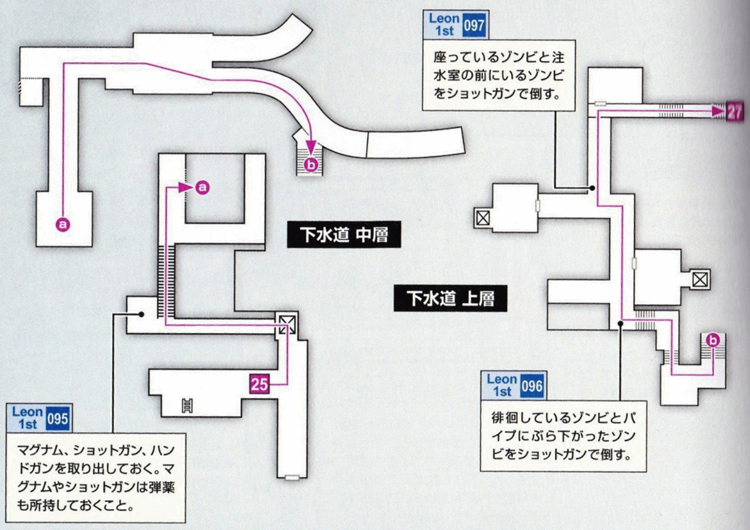



**Leon 1st 094**

リストタグ(ゲスト)を入手したら、会話中に周囲にある機器の位置を確認しておくこと。

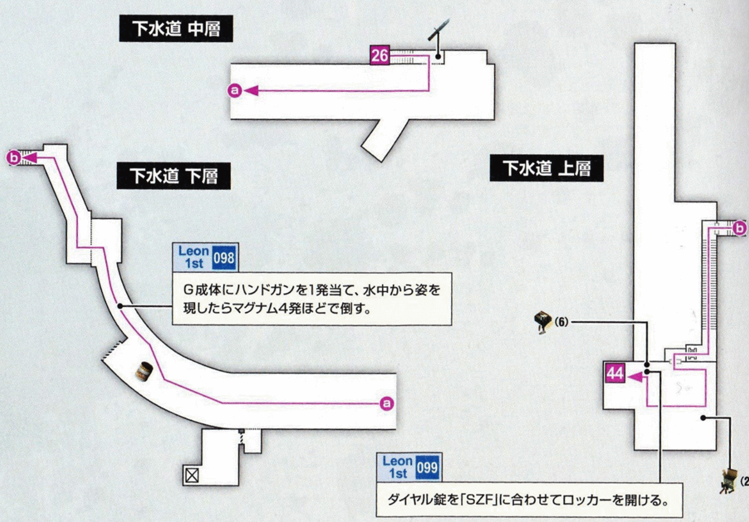
## Time Trial No. 26 下水道 連絡通路～注水室前通路

1st Running Route
レオン



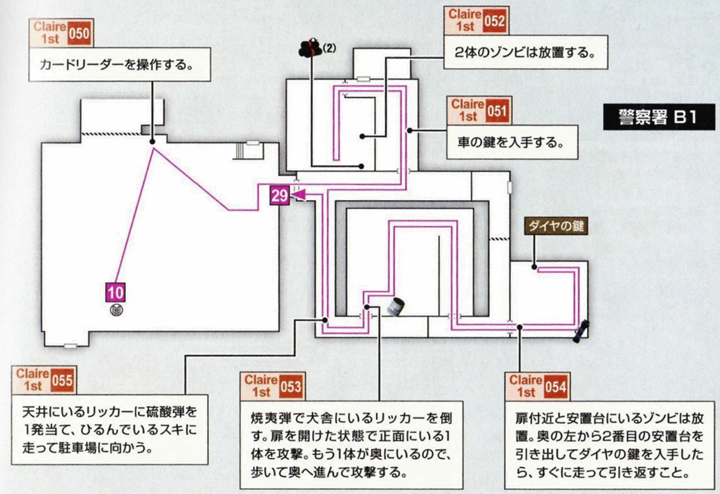

## Time Trial No. 27 下水道 下層水路～コントロール室

1st Running Route
レオン



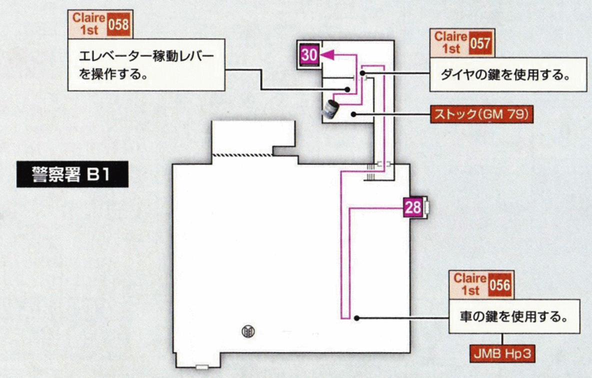

## Time Trial No. 28 警察署 駐車場～死体安置所～犬舎

1st Running Route
クレア

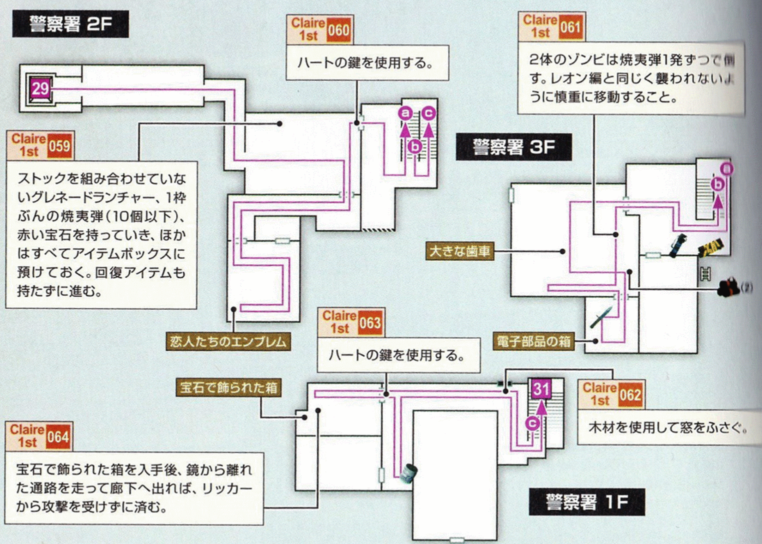



## Time Trial No. 29 警察署 駐車場～エレベーター管理室

1st Running Route
クレア



Time Trial No. 30 警察署
## 署長室～東倉庫～取調室
1st Running Route
レオン クレア




**Claire 1st 059**
ストックを組み合わせていないグレネードランチャー、1枠ぶんの焼夷弾（10個以下）、赤い宝石を持っていき、ほかはすべてアイテムボックスに預けておく。回復アイテムも持たずに進む。

**Claire 1st 060**
ハートの鍵を使用する。

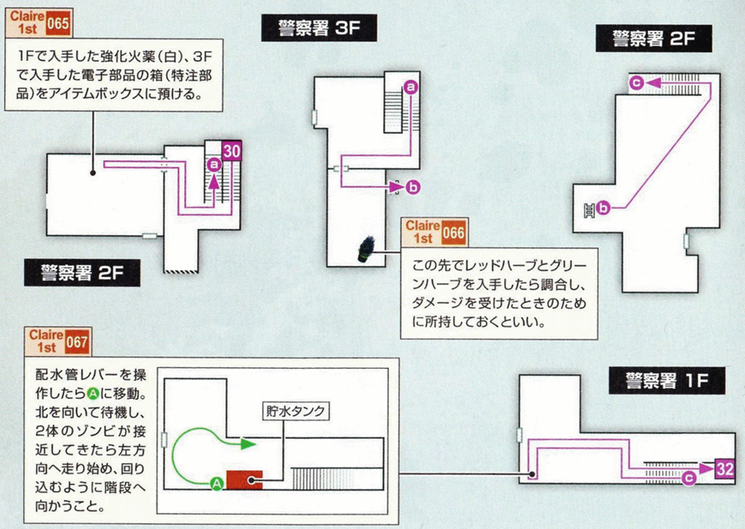
**Claire 1st 061**
2体のゾンビは焼夷弾1発ずつで倒す。レオン編と同じく襲われないように慎重に移動すること。

**Claire 1st 063**
ハートの鍵を使用する。

**Claire 1st 062**
木材を使用して窓をふさぐ。

**Claire 1st 064**
宝石で飾られた箱を入手後、鏡から離れた通路を走って廊下へ出れば、リッカーから攻撃を受けずに済む。

Time Trial No. 31 警察署
## 署長室～ボイラー室前通路
1st Running Route
レオン クレア

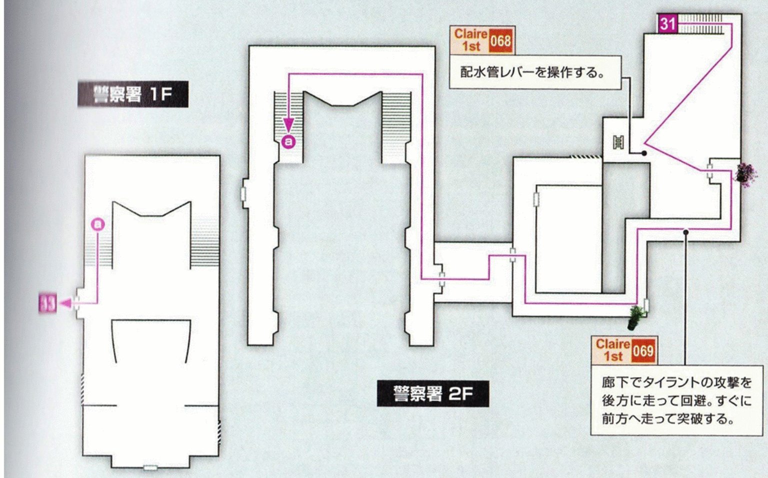



**Claire 1st 065**
1Fで入手した強化火薬（白）、3Fで入手した電子部品の箱（特注部品）をアイテムボックスに預ける。

**Claire 1st 066**
この先でレッドハーブとグリーンハーブを入手したら調合し、ダメージを受けたときのために所持しておくといい。

**Claire 1st 067**
配水管レバーを操作したらⒶに移動。北を向いて待機し、2体のゾンビが接近してきたら左方向へ走り始め、回り込むように階段へ向かうこと。

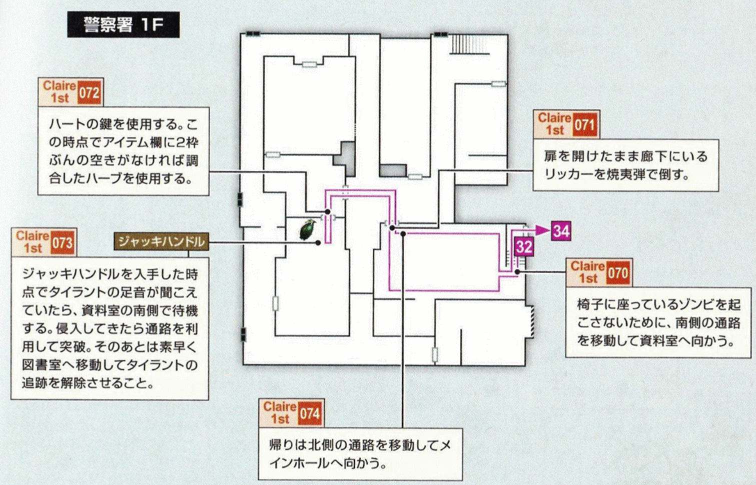
Time Trial No. 32 警察署
## 屋上～メインホール
1st Running Route
レオン クレア




**Claire 1st 068**
配水管レバーを操作する。

**Claire 1st 069**
廊下でタイラントの攻撃を後方に走って回避。すぐに前方へ走って突破する。

Time Trial No. 33 警察署
## 西側オフィス～資料室～西側オフィス
1st Running Route
レオン クレア




**Claire 1st 072**
ハートの鍵を使用する。この時点でアイテム欄に2枠ぶんの空きがなければ調合したハーブを使用する。

**Claire 1st 071**
扉を開けたまま廊下にいるリッカーを焼夷弾で倒す。

**Claire 1st 073**
ジャッキハンドルを入手した時点でタイラントの足音が聞こえていたら、資料室の南側で待機する。侵入してきたら通路を利用して突破。そのあとは素早く図書室へ移動してタイラントの追跡を解除させること。

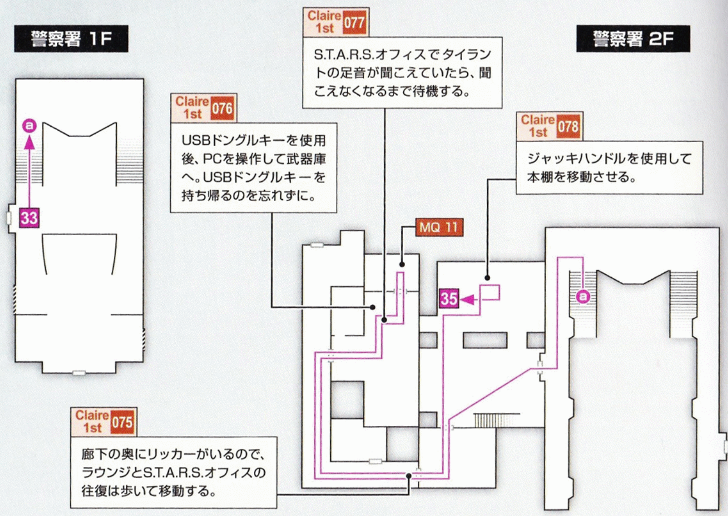
**Claire 1st 070**
椅子に座っているゾンビを起こさないために、南側の通路を移動して資料室へ向かう。

**Claire 1st 074**
帰りは北側の通路を移動してメインホールへ向かう。

## Time Trial No. 34 警察署 メインホール～S.T.A.R.S.オフィス～図書室

1st Running Route

レオン クレア




**Claire 1st 077**
S.T.A.R.S.オフィスでタイラントの足音が聞こえていたら、聞こえなくなるまで待機する。

**Claire 1st 076**
USBドングルキーを使用後、PCを操作して武器庫へ。USBドングルキーを持ち帰るのを忘れずに。

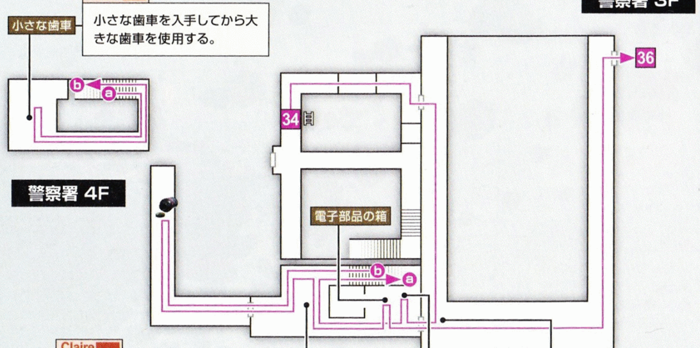
**Claire 1st 078**
ジャッキハンドルを使用して本棚を移動させる。

**Claire 1st 075**
廊下の奥にリッカーがいるので、ラウンジとS.T.A.R.S.オフィスの往復は歩いて移動する。

## Time Trial No. 35 警察署 図書室～時計台～メインホール

1st Running Route

レオン クレア




**Claire 1st 081**
小さな歯車を入手してから大きな歯車を使用する。

**Claire 1st 082**
小さな歯車を使用する。

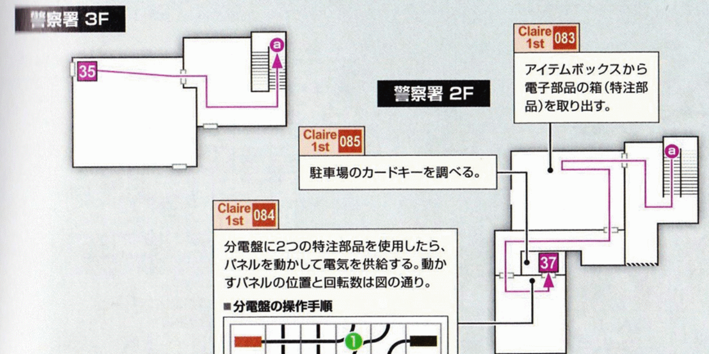
**Claire 1st 080**
大きな歯車を使用する。使用後は再び入手して4Fへ。

**Claire 1st 079**
通路の壁際を走って時計台までスムーズに移動すれば、ゾンビに掴まれる可能性は低い。

## Time Trial No. 36 警察署 東倉庫～コレクションルーム

1st Running Route

レオン クレア

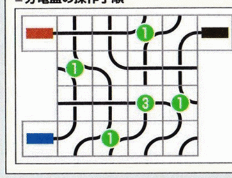



**Claire 1st 083**
アイテムボックスから電子部品の箱（特注部品）を取り出す。

**Claire 1st 085**
駐車場のカードキーを調べる。

**Claire 1st 084**
分電盤に2つの特注部品を使用したら、パネルを動かして電気を供給する。動かすパネルの位置と回転数は図の通り。

■**分電盤の操作手順**




## Time Trial No. 37 孤児院 寝室～院長室～ホール

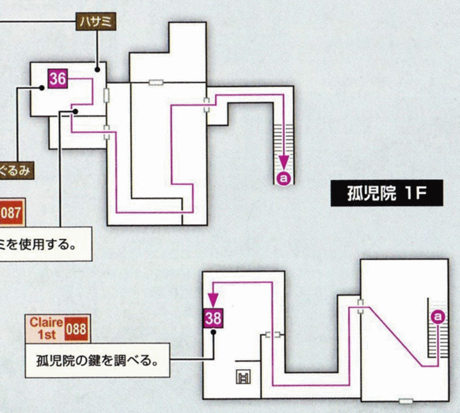
1st Running Route

レオン クレア

**Claire 1st 086**
模様の描かれたブロックを使用して、ブロックパズルを解く。

■**ブロックパズルの解法**

- 手順1：右端のブロックを枠に合わせる
- 手順2：左端のブロックを右から2番目に移動させ、右端のブロックに合わせる
- 手順3：左から2番目と左端のブロックを隣接するブロックに合わせる

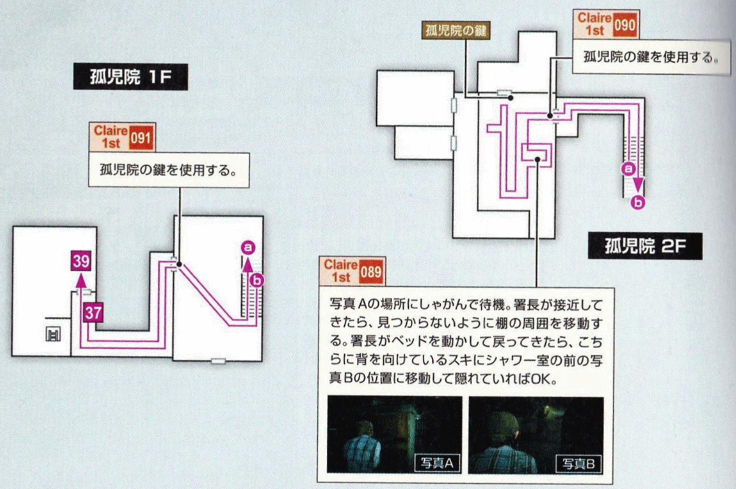



**Claire 1st 087**
ハサミを使用する。

**Claire 1st 088**
孤児院の鍵を調べる。

## Time Trial No. 38 孤児院 院長室前廊下～乳児室～院長室

1st Running Route　レオン　クレア




Claire 1st 091
孤児院の鍵を使用する。

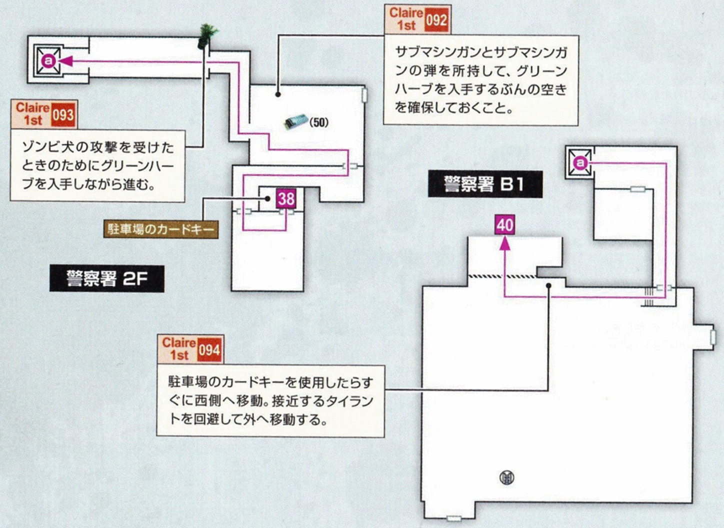
Claire 1st 090
孤児院の鍵を使用する。

Claire 1st 089
写真Aの場所にしゃがんで待機。署長が接近してきたら、見つからないように棚の周囲を移動する。署長がベッドを動かして戻ってきたら、こちらに背を向けているスキにシャワー室の前の写真Bの位置に移動して隠れていればOK。

写真A　写真B

## Time Trial No. 39 警察署 コレクションルーム～駐車場

1st Running Route　レオン　クレア




Claire 1st 092
サブマシンガンとサブマシンガンの弾を所持して、グリーンハーブを入手するぶんの空きを確保しておくこと。

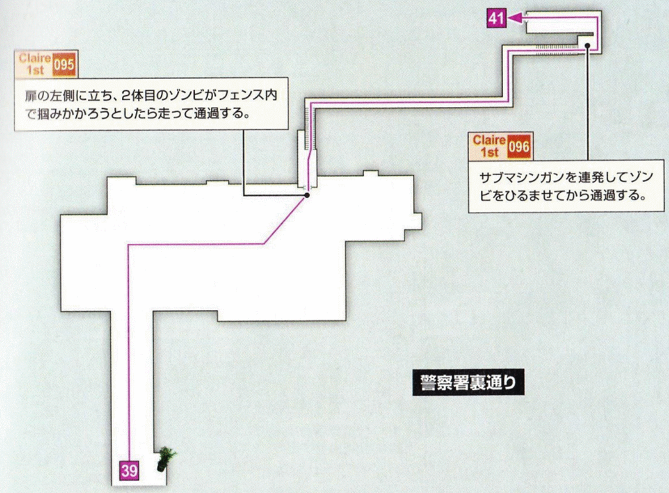
Claire 1st 093
ゾンビ犬の攻撃を受けたときのためにグリーンハーブを入手しながら進む。

Claire 1st 094
駐車場のカードキーを使用したらすぐに西側へ移動。接近するタイラントを回避して外へ移動する。



## Time Trial No. 40 警察署裏通り 南側大通り

1st Running Route　レオン　クレア

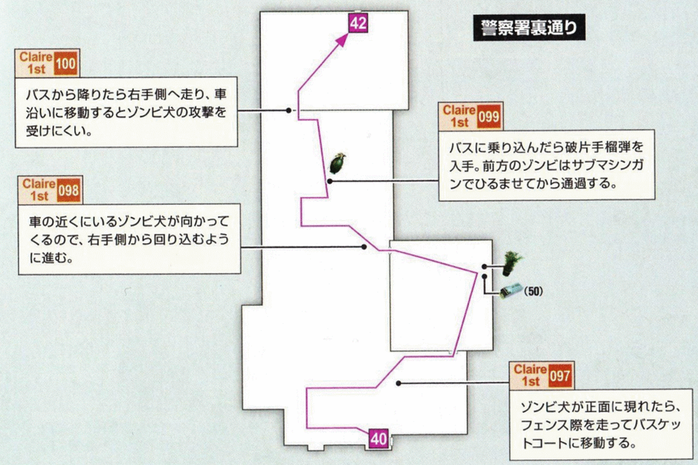



Claire 1st 095
扉の左側に立ち、2体目のゾンビがフェンス内で掴みかかろうとしたら走って通過する。

Claire 1st 096
サブマシンガンを連発してゾンビをひるませてから通過する。

## Time Trial No. 41 警察署裏通り バスケットコート～北側大通り

1st Running Route　レオン　クレア




Claire 1st 100
バスから降りたら右手側へ走り、車沿いに移動するとゾンビ犬の攻撃を受けにくい。

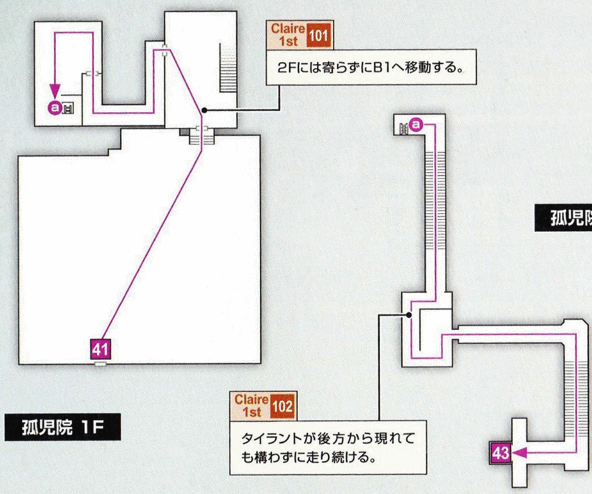
Claire 1st 099
バスに乗り込んだら破片手榴弾を入手。前方のゾンビはサブマシンガンでひるませてから通過する。

Claire 1st 098
車の近くにいるゾンビ犬が向かってくるので、右手側から回り込むように進む。

Claire 1st 097
ゾンビ犬が正面に現れたら、フェンス際を走ってバスケットコートに移動する。

## Time Trial No. 42 孤児院 孤児院前庭～孤児院地下

1st Running Route
レオン クレア

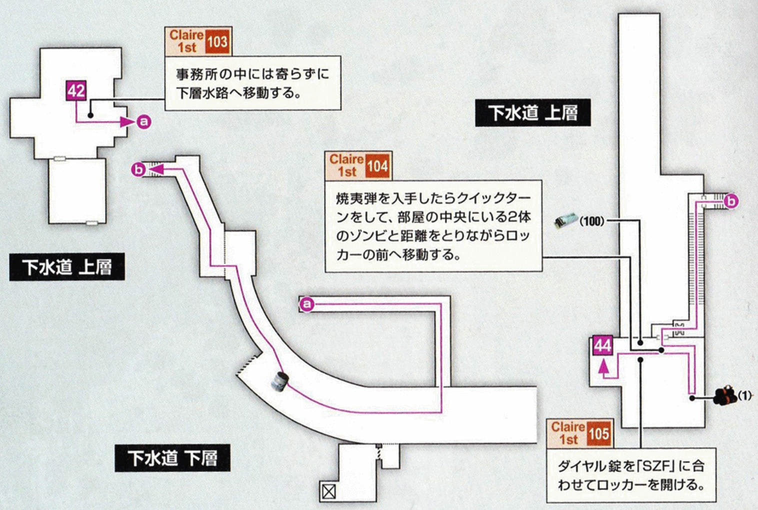



Claire 1st 101
2Fには寄らずにB1へ移動する。

Claire 1st 102
タイラントが後方から現れても構わずに走り続ける。

## Time Trial No. 43 下水道 事務所～コントロール室

1st Running Route
レオン クレア



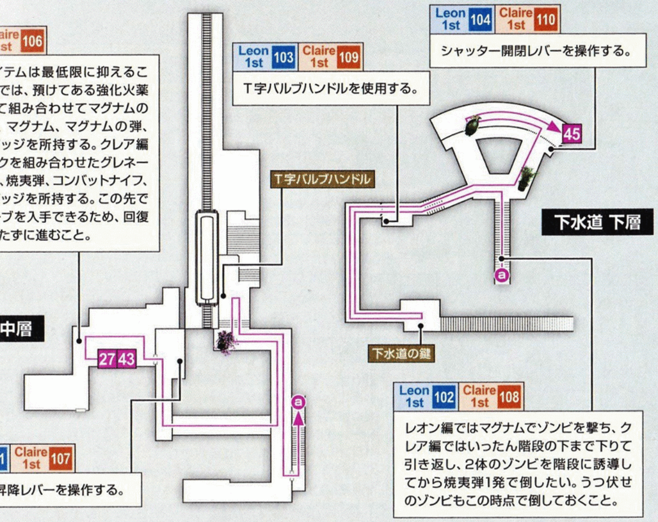

Claire 1st 103
事務所の中には寄らずに下層水路へ移動する。

Claire 1st 104
焼夷弾を入手したらクイックターンをして、部屋の中央にいる2体のゾンビと距離をとりながらロッカーの前へ移動する。

Claire 1st 105
ダイヤル錠を「SZF」に合わせてロッカーを開ける。

## Time Trial No. 44 下水道 モニター室～作業用通路

1st Running Route
レオン クレア




Leon 1st 100 / Claire 1st 106
所持するアイテムは最低限に抑えること。レオン編では、預けてある強化火薬(黄)をすべて組み合わせてマグナムの弾を作成し、マグナム、マグナムの弾、S.T.A.R.S.バッジを所持する。クレア編では、ストックを組み合わせたグレネードランチャー、焼夷弾、コンバットナイフ、S.T.A.R.S.バッジを所持する。この先で3種類のハーブを入手できるため、回復アイテムは持たずに進むこと。

Leon 1st 103 / Claire 1st 109
T字バルブハンドルを使用する。

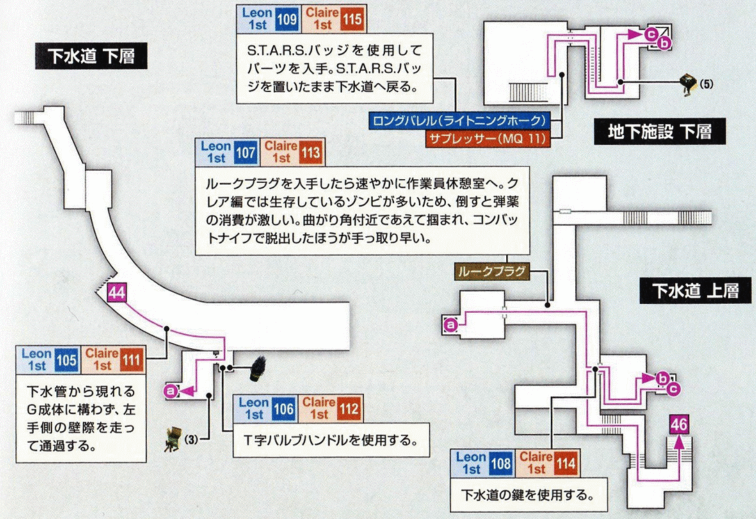
Leon 1st 104 / Claire 1st 110
シャッター開閉レバーを操作する。

Leon 1st 101 / Claire 1st 107
通路用昇降レバーを操作する。

Leon 1st 102 / Claire 1st 108
レオン編ではマグナムでゾンビを撃ち、クレア編ではいったん階段の下まで下りて引き返し、2体のゾンビを階段に誘導してから焼夷弾1発で倒したい。うつ伏せのゾンビもこの時点で倒しておくこと。

## Time Trial No. 45 下水道～地下施設 下層水路～地下階段～東側通路

1st Running Route
レオン クレア




Leon 1st 109 / Claire 1st 115
S.T.A.R.S.バッジを使用してパーツを入手。S.T.A.R.S.バッジを置いたまま下水道へ戻る。

Leon 1st 107 / Claire 1st 113
ルークプラグを入手したら速やかに作業員休憩室へ。クレア編では生存しているゾンビが多いため、倒すと弾薬の消費が激しい。曲がり角付近であえて掴まれ、コンバットナイフで脱出したほうが手っ取り早い。

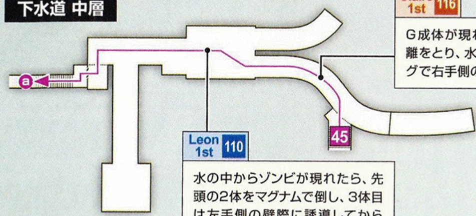
Leon 1st 105 / Claire 1st 111
下水管から現れるG成体に構わず、左手側の壁際を走って通過する。

Leon 1st 106 / Claire 1st 112
T字バルブハンドルを使用する。

Leon 1st 108 / Claire 1st 114
下水道の鍵を使用する。

## Time Trial No. 46 下水道 上層水路～モニター室

1st Running Route レオン クレア

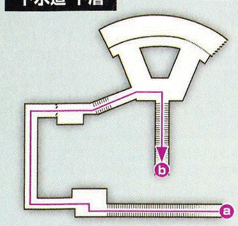


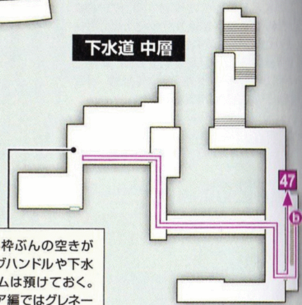

**Claire 1st 116**

G成体が現れたら後方へ走って距離をとり、水の中に潜ったタイミングで右手側の壁際を突破する。

**Leon 1st 110**

水の中からゾンビが現れたら、先頭の2体をマグナムで倒し、3体目は左手側の壁際に誘導してから右手側を通過する。




**Leon 1st 111 Claire 1st 117**

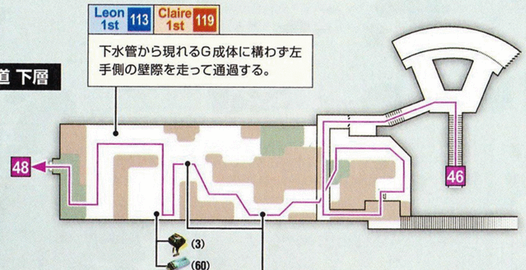
資材置き場では最低でも4枠ぶんの空きが必要になるため、T字バルブハンドルや下水道の鍵などの不要なアイテムは預けておく。レオン編ではマグナム、クレア編ではグレネードランチャーのみを装備し、念のためコンバットナイフや調合したハーブ（緑＋赤＋青）を所持しておくといいだろう。

## Time Trial No. 47 下水道 作業用通路～最下層水路

1st Running Route レオン クレア

**Leon 1st 113 Claire 1st 119**

下水管から現れるG成体に構わず左手側の壁際を走って通過する。




**Leon 1st 112 Claire 1st 118**

マグナムや焼夷弾でG成体を倒しながら進む。時間をかけると行き止まりに追い込まれる危険があるため、特にマグナムは素早く目玉を狙って攻撃すること。



## Time Trial No. 48 下水道 資材置き場

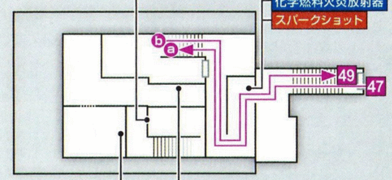
1st Running Route レオン クレア

**Leon 1st 115 Claire 1st 121**

階段を上る前に、手すりにぶら下がったゾンビを倒しておく。

**Leon 1st 116 Claire 1st 122**

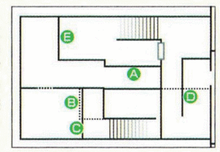
この時点で調合したハーブが残っていたら、使用してアイテム欄を空ける。




※：資材置き場での進行手順（a～b）は、Leon 1st 114／Claire 1st 120を参照

**Leon 1st 114 Claire 1st 120**

クイーンプラグをAからB、キングプラグをCからDに差し替えて武器を入手。そのあとはDBの順でプラグを抜き、クイーンプラグをA、キングプラグをEに差す。あとはAEの順でプラグを抜けばいい。

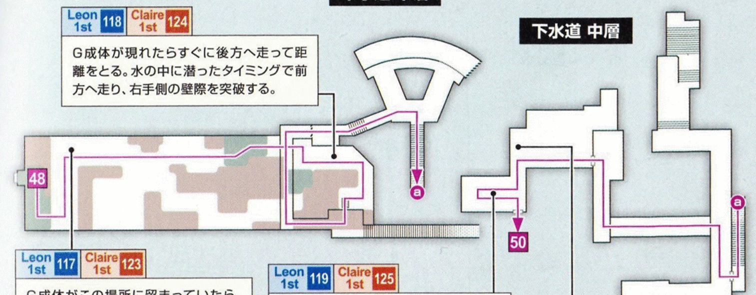



## Time Trial No. 49 下水道 最下層水路～モニター室

1st Running Route レオン クレア

**Leon 1st 118 Claire 1st 124**

G成体が現れたらすぐに後方へ走って距離をとる。水の中に潜ったタイミングで前方へ走り、右手側の壁際を突破する。



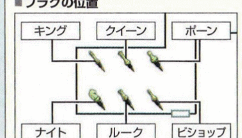

**Leon 1st 117 Claire 1st 123**

G成体がこの場所に留まっていたら、マグナムやスパークショットで倒して通過する。いったん水路に下りて誘導してから、水の中に潜ったタイミングで壁際を突破する手もある。

**Leon 1st 119 Claire 1st 125**

各プラグを図の位置に挿入する。

■ **プラグの位置**

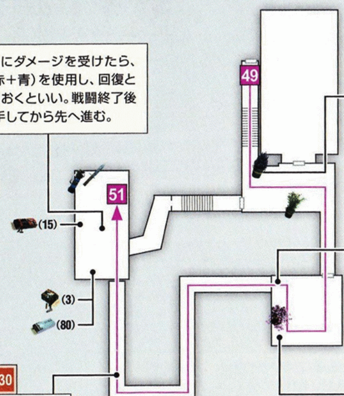



**Leon 1st 120 Claire 1st 126**

レオン編ではマグナムやショットガンを装備し、弾薬数が少ないようであればハンドガンも所持する。クレア編ではサブマシンガンとハンドガンを所持しておくといい。武器のパーツを組み合わせていなければ、この時点ですませておくこと。

## Time Trial No. 50 下水道 ゴミ集積所前通路～浄水施設建設予定地

1st Running Route　レオン　クレア




**Leon 1st 125 / Claire 1st 131**
G第2形態との戦闘中にダメージを受けたら、調合したハーブ(緑+赤+青)を使用し、回復と同時に防御力を高めておくといい。戦闘終了後は周囲のアイテムを入手してから先へ進む。

**Leon 1st 121 / Claire 1st 127**
ハーブを入手するたびに調合してG第2形態との戦闘に備えておく。

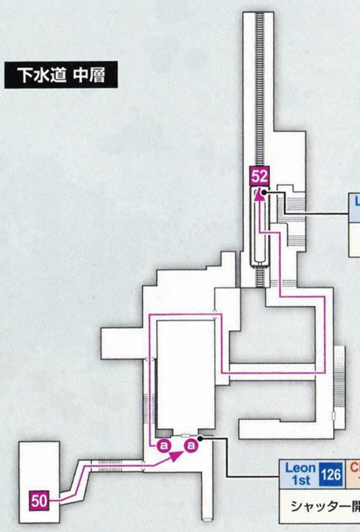
**Leon 1st 123 / Claire 1st 129**
G第2形態が天井に現れたら、この場所に移動して見上げながら待機。天井から伸びる腕が遠ければそのまま、近ければ東側に数歩ぶん移動して回避する。

**Leon 1st 122 / Claire 1st 128**
配電盤は左から1、2、4番目のスイッチをオンにする。

**Leon 1st 124 / Claire 1st 130**
いったん立ち止まり振り返る。G第2形態が腕を振り上げたら、再び走り出して浄水施設建設予定地へ。

## Time Trial No. 51 下水道 浄水施設建設予定地～ケーブルカー乗り場

1st Running Route　レオン　クレア




**Leon 1st 127 / Claire 1st 133**
ケーブルカーを操作する。

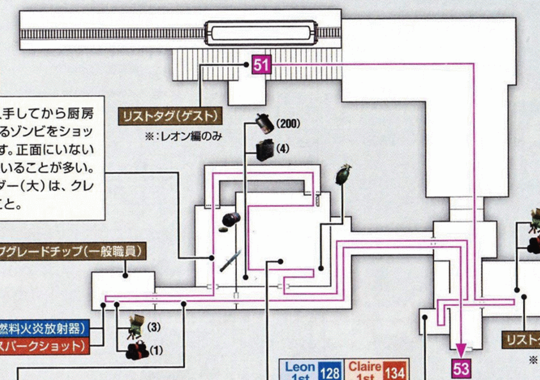
**Leon 1st 126 / Claire 1st 132**
シャッター開閉レバーを操作する。





## Time Trial No. 52 研究所 ケーブルカー乗り場～仮眠室～受付前通路

1st Running Route　レオン　クレア




**Leon 1st 130 / Claire 1st 136**
コンバットナイフを入手してから厨房の扉を開け、廊下にいるゾンビをショットガンや焼夷弾で倒す。正面にいない場合は、扉の左手側にいることが多い。厨房にあるガンパウダー(大)は、クレア編でのみ入手すること。

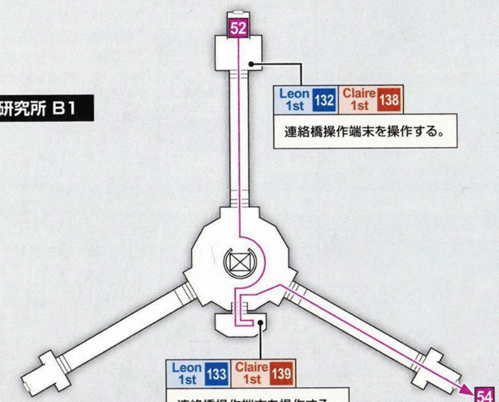
**Leon 1st 131 / Claire 1st 137**
帰りは厨房や食堂の扉を開けないように通路の右手側を走って移動する。

**Leon 1st 129 / Claire 1st 135**
速やかに移動し、破片手榴弾と燃料(またはニードルカートリッジ)を入手しながらはしごに向かう。

**Leon 1st 128 / Claire 1st 134**
仮眠室に移動する前後でアイテム整理を行う。仮眠室に向かう際は、この先で入手するアイテムを考えて、そのぶんの空きを確保しておくこと。メインシャフトへ向かう際は、レオン編ではショットガンと化学燃料火炎放射器、クレア編ではグレネードランチャー(焼夷弾と硫酸弾)を装備し、サブウェポンや回復アイテムなどは預けておく。

## Time Trial No. 53 研究所 メインシャフト

1st Running Route　レオン　クレア

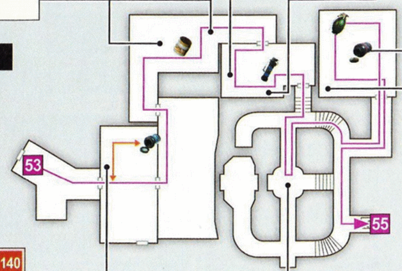



**Leon 1st 132 / Claire 1st 138**
連絡橋操作端末を操作する。

**Leon 1st 133 / Claire 1st 139**
連絡橋操作端末を操作する。

## Time Trial No. 54 研究所 ロビー～薬品実験室～温室

1st Running Route　レオン　クレア




**Leon 1st 134 / Claire 1st 141**
イビーは硫酸弾を当てて倒れてから焼夷弾でトドメを刺すといい。

**Leon 1st 135 / Claire 1st 142**
施設管理端末を操作してロックを解除する。温室のハッチは「3123」、薬液充填機の柵は「2067」。

**Claire 1st 144**
クレア編でのみガンパウダー(大)を入手する。

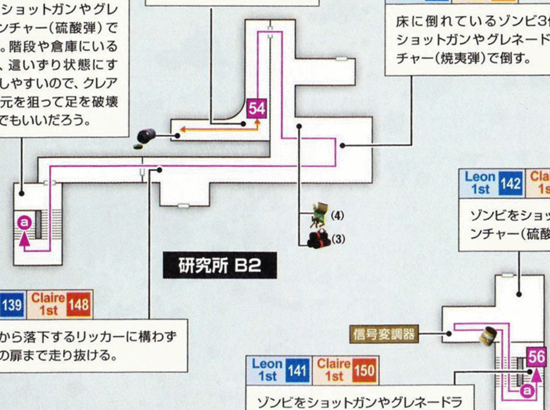
**Leon 1st 137 / Claire 1st 145**
薬液充填機に散布装置用カートリッジ(空)を使用して、薬液を大→中、中→小、小→大の順に移し替える。

**Claire 1st 140**
クレア編ではガンパウダーを取りに向かう。

**Leon 1st 136 / Claire 1st 143**
温室の中央でイビーを倒していると奥からもう1体が接近してくる。その場で2体とも倒してから薬品実験室へ。

## Time Trial No. 55 研究所 地下通路～倉庫～階段

1st Running Route　レオン　クレア




**Claire 1st 146**
クレア編ではガンパウダー(大)を取りに向かう。

**Leon 1st 140 / Claire 1st 149**
ゾンビをショットガンやグレネードランチャー(硫酸弾)で攻撃する。階段や倉庫にいるゾンビは、這いずり状態にすれば回避しやすいので、クレア編では足元を狙って足を破壊するだけでもいいだろう。

**Leon 1st 138 / Claire 1st 147**
床に倒れているゾンビ3体をショットガンやグレネードランチャー(焼夷弾)で倒す。

**Leon 1st 142 / Claire 1st 151**
ゾンビをショットガンやグレネードランチャー(硫酸弾)で攻撃する。

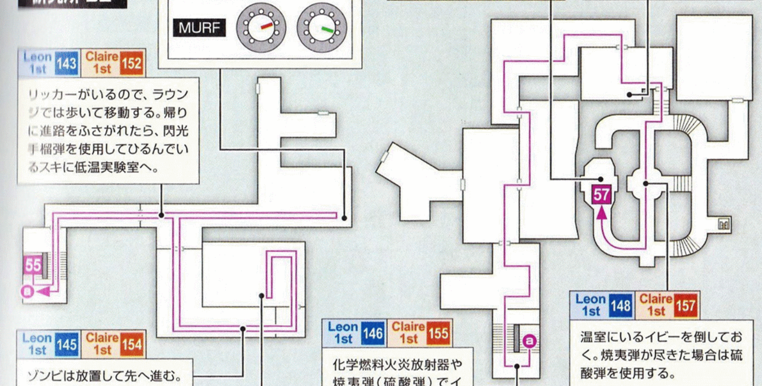
**Leon 1st 139 / Claire 1st 148**
天井から落下するリッカーに構わず正面の扉まで走り抜ける。

**Leon 1st 141 / Claire 1st 150**
ゾンビをショットガンやグレネードランチャー(硫酸弾)で攻撃する。



## Time Trial No. 56 研究所 階段～低温実験室～温室

1st Running Route　レオン　クレア




**Leon 1st 144 / Claire 1st 153**
信号変調器を使用して図のようにダイヤルを合わせる。

■信号変調器の設定(ラウンジ)

MURF

**Leon 1st 147 / Claire 1st 156**
散布装置用カートリッジ(枯死剤)を使用する。

**Leon 1st 143 / Claire 1st 152**
リッカーがいるので、ラウンジでは歩いて移動する。帰りに進路をふさがれたら、閃光手榴弾を使用してひるんでいるスキに低温実験室へ。

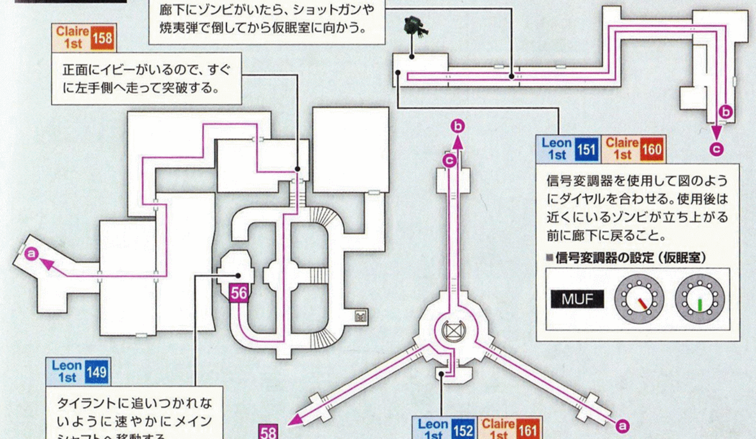
**Leon 1st 145 / Claire 1st 154**
ゾンビは放置して先へ進む。

**Leon 1st 146 / Claire 1st 155**
化学燃料火炎放射器や焼夷弾(硫酸弾)でイビーを倒す。

**Leon 1st 148 / Claire 1st 157**
温室にいるイビーを倒しておく。焼夷弾が尽きた場合は硫酸弾を使用する。

## Time Trial No. 57 研究所 温室～メインシャフト

1st Running Route　レオン　クレア




**Leon 1st 150 / Claire 1st 159**
廊下にゾンビがいたら、ショットガンや焼夷弾で倒してから仮眠室に向かう。

**Claire 1st 158**
正面にイビーがいるので、すぐに左手側へ走って突破する。

**Leon 1st 151 / Claire 1st 160**
信号変調器を使用して図のようにダイヤルを合わせる。使用後は近くにいるゾンビが立ち上がる前に廊下に戻ること。

■信号変調器の設定(仮眠室)

MUF

**Leon 1st 149**
タイラントに追いつかれないように速やかにメインシャフトへ移動する。

**Leon 1st 152 / Claire 1st 161**
連絡橋操作端末を操作する。

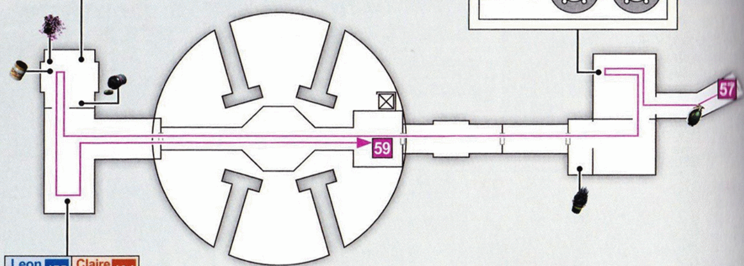
## Time Trial No. 58 研究所 生体実験室～P-4レベル実験室～生体培養槽

1st Running Route　レオン　クレア

**Leon 1st 154 / Claire 1st 163**
レオン編ではハンドガン、マグナム、化学燃料火炎放射器、クレア編ではハンドガン、グレネードランチャー、スパークショットを装備。加えて、持てるだけの破片手榴弾、回復アイテム、リストタグを所持していく。

**Leon 1st 153 / Claire 1st 162**
信号変調器を使用して図のようにダイヤルを合わせる。
■信号変調器の設定（生体実験室）
OSS

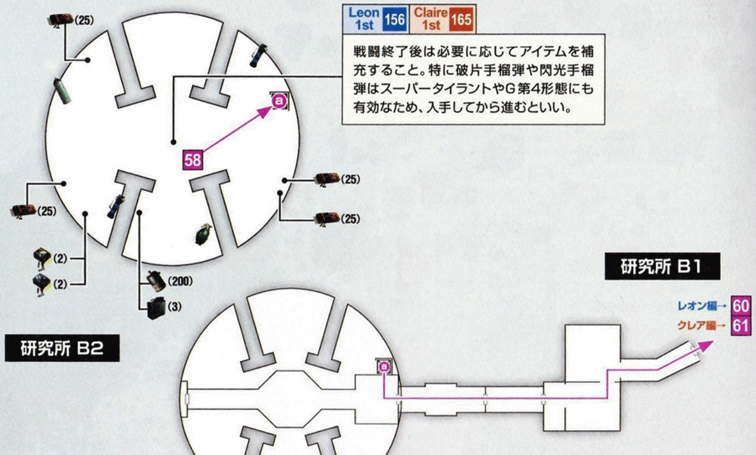
**Leon 1st 155 / Claire 1st 164**
G-ウィルスを調べる。




## Time Trial No. 59 研究所 生体培養槽～生体実験室

1st Running Route　レオン　クレア

**Leon 1st 156 / Claire 1st 165**
戦闘終了後は必要に応じてアイテムを補充すること。特に破片手榴弾や閃光手榴弾はスーパータイラントやG第4形態にも有効なため、入手してから進むといい。






## Time Trial No. 60 研究所 メインシャフト～プラットホーム

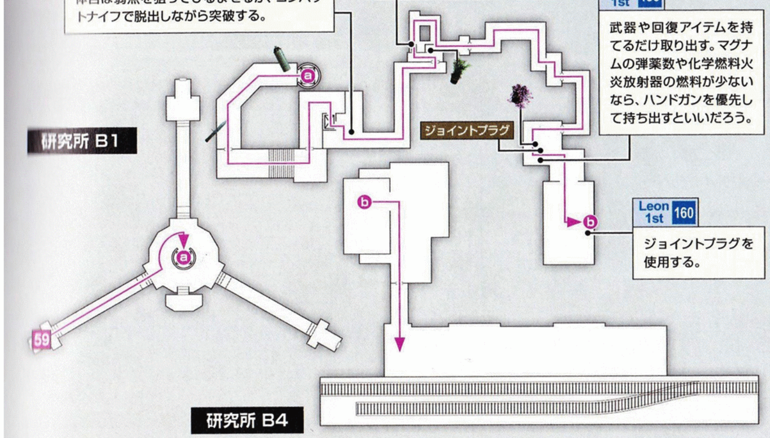
1st Running Route　レオン　クレア

**Leon 1st 157**
1体目のイビーは立ち上がる前に通過。2、3体目は弱点を狙ってひるませるか、コンバットナイフで脱出しながら突破する。

**Leon 1st 158**
通路を迂回すればタイラントを安全に回避できる。

**Leon 1st 159**
武器や回復アイテムを持てるだけ取り出す。マグナムの弾薬数や化学燃料火炎放射器の燃料が少ないなら、ハンドガンを優先して持ち出すといいだろう。

**Leon 1st 160**
ジョイントプラグを使用する。




## Time Trial No. 61 研究所 メインシャフト～守衛室～ターンテーブル

1st Running Route　レオン　クレア

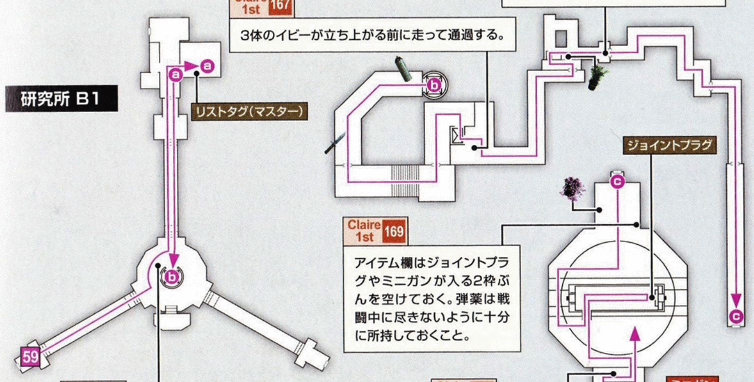
**Claire 1st 168**
ハンドガンなどで後方に現れるイビーの弱点を撃って足止めをする。

**Claire 1st 167**
3体のイビーが立ち上がる前に走って通過する。

**Claire 1st 169**
アイテム欄はジョイントプラグやミニガンが入る2枠ぶんを空けておく。弾薬は戦闘中に尽きないように十分に所持しておくこと。

**Claire 1st 166**
エレベーター操作端末を操作する。

**Claire 1st 170**
ジョイントプラグを使用する。



## 2ndにおける最速攻略のポイント

2ndでクリアランクSを達成するには、2:00:00以内にクリアする必要がある。1stよりもタイムがシビアなうえに、大型拳銃の弾は入手数が少ないため、より正確な射撃テクニックを求められる。終盤で弾薬不足に陥らないように注意しよう。

■2ndのタイムの目安

| 経過地点 | 累計タイム |
|---|---|
| 隠し部屋(G第1形態戦闘前) | 0:20:00 |
| モニター室(G第2形態戦闘前) | 1:05:00 |
| P-4レベル実験室(G第3形態戦闘前) | 1:30:00 |

## レオン編では武器を適材適所に使い分ける

警察署でメダルを集める際はショットガンでゾンビを倒していくため、序盤で入手する強化火薬(黄)2つはガンパウダーと組み合わせてショットガンの弾を作成。警察署を抜けたら1stと同様にマグナムの弾を作成しよう。序盤から中盤にかけて大型拳銃の使用は控えつつも、大型拳銃の弾はこまめに入手しながら進み、スーパータイラントやG第5形態との戦闘に備えておくといい。2ndでは下水道の鍵の重要度が低いため入手せず、それによって下水道の探索時間を大きく短縮できる。



↑警察署にいるゾンビを素早くひるませたり倒したりするにはショットガンが効果的。なるべく接近してから頭を狙うこと。

■本書ルートの特徴(レオン編2nd)

- 重要度の低い武器のパーツは入手しない
- ダイヤの鍵は入手しない
- 備品保管庫にあるサイドパックは入手しない
- 下水道の鍵は入手しない
- ガンパウダーは序盤で2回だけ入手する
- 序盤はショットガンの弾、以降はマグナムの弾を作成する

## クレア編ではサブマシンガンを積極的に使おう

序盤から終盤までグレネードランチャーを使う機会がある。1stと同様に、強化火薬(白)とガンパウダーで硫酸弾をなるべく作成しておくこと。基本的には、敵をひるませて進む際やゾンビの足を破壊する際は硫酸弾、リッカーやイビーを倒す際は焼夷弾を使って進むといいだろう。2ndではすべての武器において弾薬数が不足しがちになるため、サブマシンガンの使いどころが重要になる。G第1形態やG第2形態など、弾薬を消費しやすい戦闘ではむしろ積極的に使っていきたい。



↑サブマシンガンは弾薬の消耗が激しいため、無駄撃ちに注意。弱点付近に当て続けて、ダウンにかける時間を大きく短縮させよう。

■本書ルートの特徴(クレア編2nd)

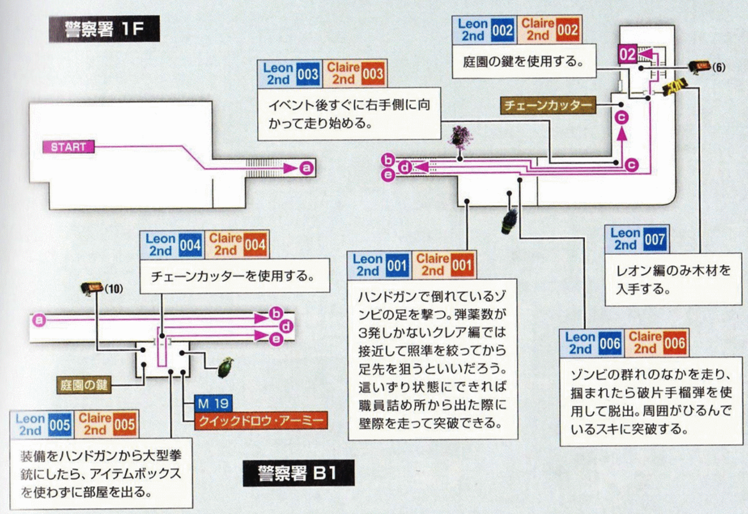
- 重要度の低い武器のパーツは入手しない
- 備品保管庫にあるサイドパックは入手しない
- 下水道の鍵は入手しない
- ガンパウダーと強化火薬(白)で硫酸弾を作成する
- 強化火薬(白)の余りでサブマシンガンの弾を作成する





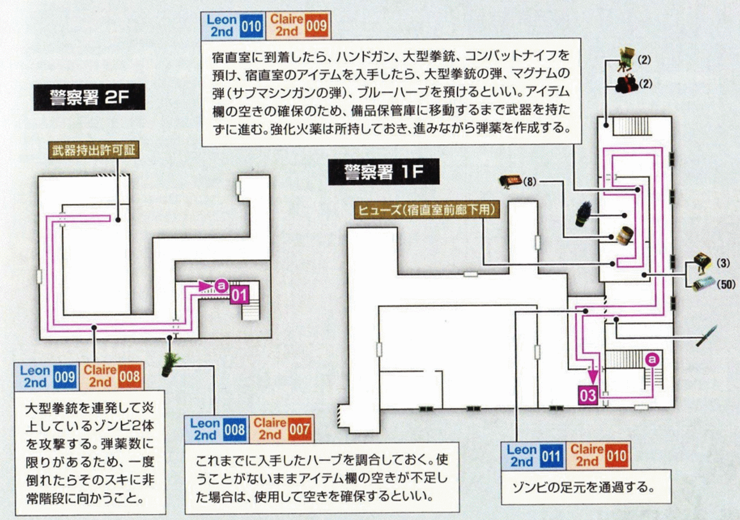
## Time Trial No. 01 警察署 正門〜職員詰め所〜正門

2nd Running Route レオン クレア



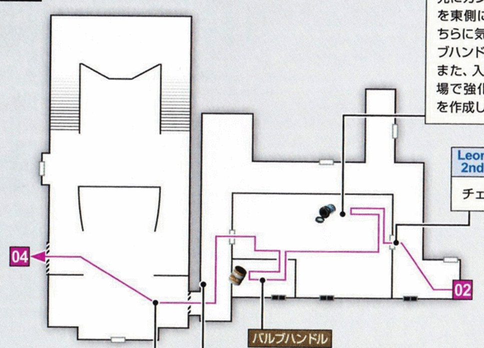

## Time Trial No. 02 警察署 非常階段〜警備員室

2nd Running Route レオン クレア



## Time Trial No. 03 警察署 東側オフィス～メインホール

2nd Running Route レオン クレア




**Leon 2nd 012 / Claire 2nd 011**
チェーンカッターを使用する。

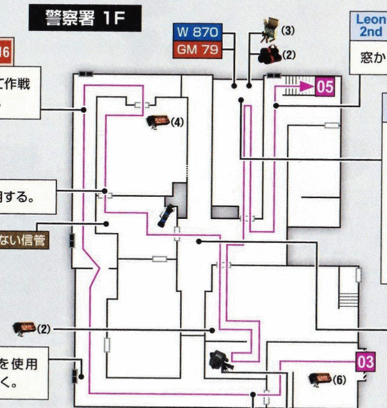
**Leon 2nd 013 / Claire 2nd 012**
先にガンパウダーを入手して、ゾンビを東側におびき寄せる。ゾンビがこちらに気づかなければそのままバルブハンドルの入手に向かえばいい。また、入手したガンパウダーはその場で強化火薬と組み合わせて弾薬を作成しておくこと。

**Leon 2nd 014 / Claire 2nd 013**
ヒューズ(宿直室前廊下用)を使用する。

**Leon 2nd 015 / Claire 2nd 014**
メインホールのゾンビを放置して受付へ向かう。

## Time Trial No. 04 警察署 受付～階段

2nd Running Route レオン クレア




**Leon 2nd 016 / Claire 2nd 015**
資料室の前にリッカーがいるため廊下は歩いて進む。

**Leon 2nd 017**
レオン編では木材を使用して窓をふさいでおく。

**Leon 2nd 018 / Claire 2nd 016**
この辺りから走って作戦会議室へ移動する。

**Leon 2nd 019 / Claire 2nd 017**
チェーンカッターを使用する。

**Leon 2nd 020 / Claire 2nd 018**
廊下にいる2体のゾンビは放置したまま、作戦会議室南の部屋→西側オフィス→備品保管庫と速やかに移動する。

**Leon 2nd 021 / Claire 2nd 019**
金庫の解錠番号は、「左9、右15、左7」。

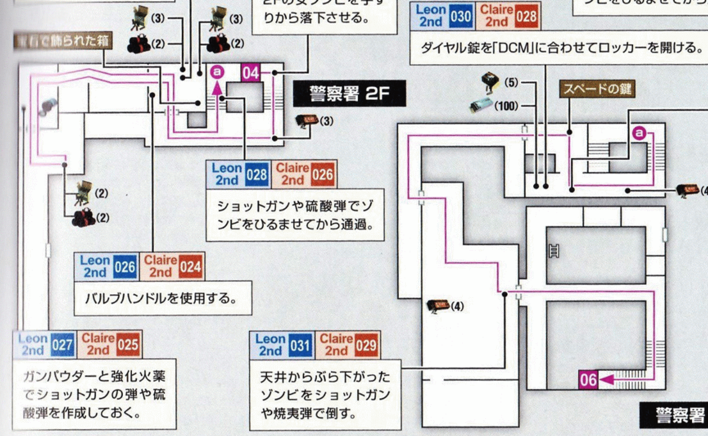
**Leon 2nd 022 / Claire 2nd 020**
武器持出許可証を使用するタイミングで、廊下のゾンビ2体が備品保管庫に侵入し始める。奥で待機し、ゾンビがいない通路を進んで廊下へ出るのが理想だが、2体目の侵入が遅かった場合はショットガンやグレネードランチャー(硫酸弾)でひるませてから突破する。

**Leon 2nd 023 / Claire 2nd 021**
窓から侵入するゾンビを無視して2Fへ。



## Time Trial No. 05 警察署 階段～図書室

2nd Running Route レオン クレア




**Leon 2nd 024 / Claire 2nd 022**
いったん立ち止まり、2Fの女ゾンビを手すりから落下させる。

**Leon 2nd 025 / Claire 2nd 023**
ダイヤル錠を「CAP」に合わせてロッカーを開ける。

**Leon 2nd 026 / Claire 2nd 024**
バルブハンドルを使用する。

**Leon 2nd 027 / Claire 2nd 025**
ガンパウダーと強化火薬でショットガンの弾や硫酸弾を作成しておく。

**Leon 2nd 028 / Claire 2nd 026**
ショットガンや硫酸弾でゾンビをひるませてから通過。

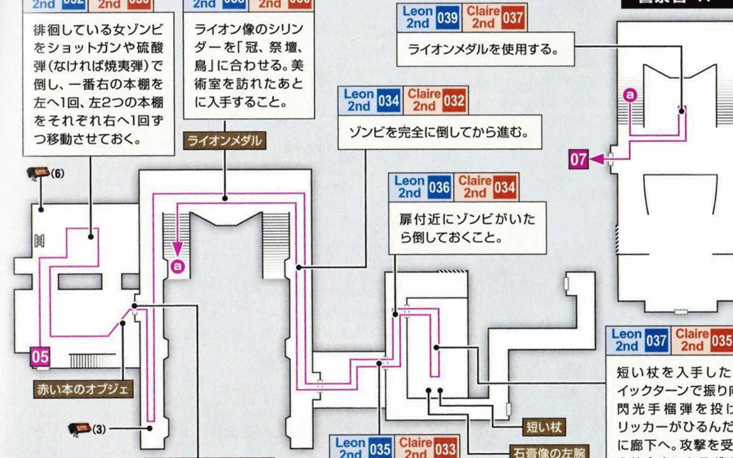
**Leon 2nd 029 / Claire 2nd 027**
ショットガンや硫酸弾でゾンビをひるませてから通過。

**Leon 2nd 030 / Claire 2nd 028**
ダイヤル錠を「DCM」に合わせてロッカーを開ける。

**Leon 2nd 031 / Claire 2nd 029**
天井からぶら下がったゾンビをショットガンや焼夷弾で倒す。

## Time Trial No. 06 警察署 図書室～美術室～メインホール

2nd Running Route レオン クレア




**Leon 2nd 032 / Claire 2nd 030**
徘徊している女ゾンビをショットガンや硫酸弾(なければ焼夷弾)で倒し、一番右の本棚を左へ1回、左2つの本棚をそれぞれ右へ1回ずつ移動させておく。

**Leon 2nd 033 / Claire 2nd 031**
スペードの鍵を使用する。

**Leon 2nd 034 / Claire 2nd 032**
ゾンビを完全に倒してから進む。

**Leon 2nd 035 / Claire 2nd 033**
スペードの鍵を使用する。

**Leon 2nd 036 / Claire 2nd 034**
扉付近にゾンビがいたら倒しておくこと。

**Leon 2nd 037 / Claire 2nd 035**
短い杖を入手したらクイックターンで振り向き、閃光手榴弾を投げる。リッカーがひるんだスキに廊下へ。攻撃を受けたら待合室にあるグリーンハーブで回復する。

**Leon 2nd 038 / Claire 2nd 036**
ライオン像のシリンダーを「冠、祭壇、鳥」に合わせる。美術室を訪れたあとに入手すること。

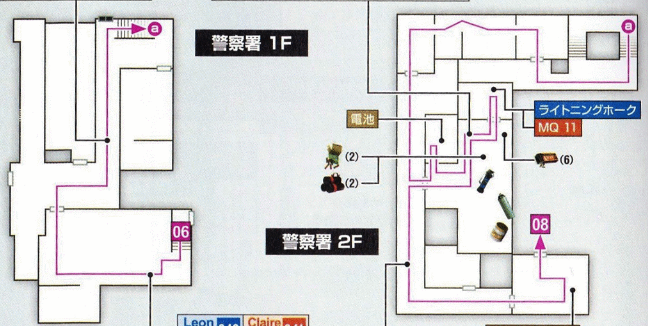
**Leon 2nd 039 / Claire 2nd 037**
ライオンメダルを使用する。

## Time Trial No. 07 警察署 西側オフィス～ラウンジ

2nd Running Route レオン クレア

**Leon 2nd 041 / Claire 2nd 039**
ゾンビと遭遇したらショットガンや焼夷弾でひるませてから通過する。

**Leon 2nd 042 / Claire 2nd 040**
USBドングルキーを使用後にPCを操作する。再びUSBドングルキーを入手。




**Leon 2nd 040 / Claire 2nd 038**
椅子に座っているゾンビを起こさないために南側の通路を移動する。

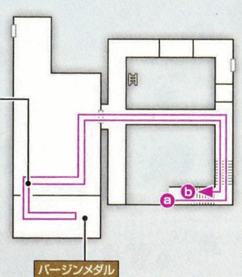
**Leon 2nd 043 / Claire 2nd 041**
タイラントが現れたら、閃光手榴弾を投げてすぐに突破する。ひるんでいる間も闇雲に殴ってくるので、閃光手榴弾が爆発した直後に通過したほうが安全。

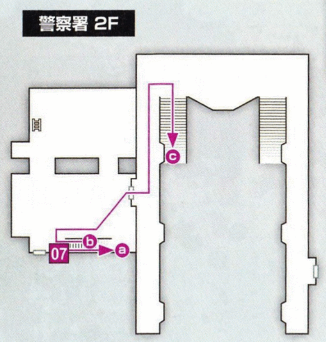
**Leon 2nd 044 / Claire 2nd 042**
ユニコーン像のシリンダーを「双子、天秤、ヘビ(小)」に合わせる。

## Time Trial No. 08 警察署 図書室～西倉庫～メインホール

2nd Running Route レオン クレア

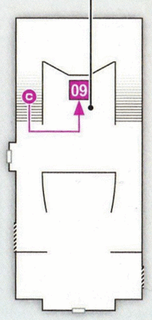
**Leon 2nd 045 / Claire 2nd 043**
信管を使用したらすぐに図書室側の扉の前へ移動。棚が倒れたら速やかに直す。




**Leon 2nd 046 / Claire 2nd 044**
乙女像のシリンダーを「山羊、竪琴、鳥」に合わせる。

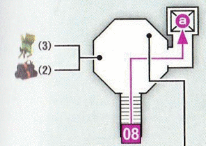
**Leon 2nd 047 / Claire 2nd 045**
ユニコーンメダルとバージンメダルを女神像に使用する。

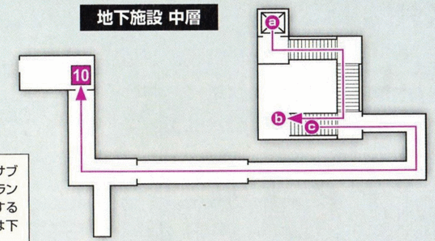





## Time Trial No. 09 地下施設 隠し部屋～地下階段

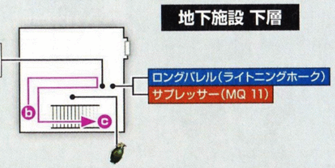
2nd Running Route レオン クレア




**Leon 2nd 048 / Claire 2nd 046**
レオン編では大型拳銃とマグナム、クレア編ではサブマシンガンを所持して進む。クレア編のグレネードランチャーと焼夷弾は、G第1形態との戦闘後も使用するため所持したままで問題ない。S.T.A.R.S.バッジは下層で使用するので忘れずに持っていくこと。

**Leon 2nd 049 / Claire 2nd 047**
S.T.A.R.S.バッジを使用する。



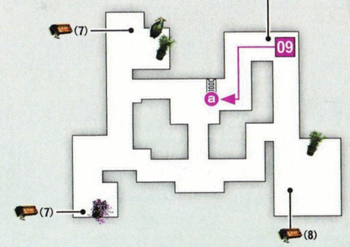

## Time Trial No. 10 地下施設 機械室～作業員詰め所

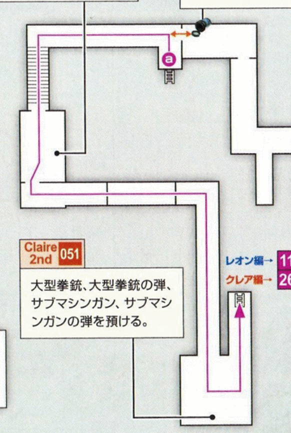
2nd Running Route レオン クレア

**Leon 2nd 051 / Claire 2nd 050**
通路昇降レバーを操作する

**Claire 2nd 049**
クレア編ではガンパウダーを取りに向かう。

**Leon 2nd 050 / Claire 2nd 048**
基本的な戦い方は1stと同じ。破片手榴弾2つとマグナム(サブマシンガン)でなるべく時間をかけずに倒したい。戦闘後は大型拳銃の弾をすべて回収してからはしごへ。



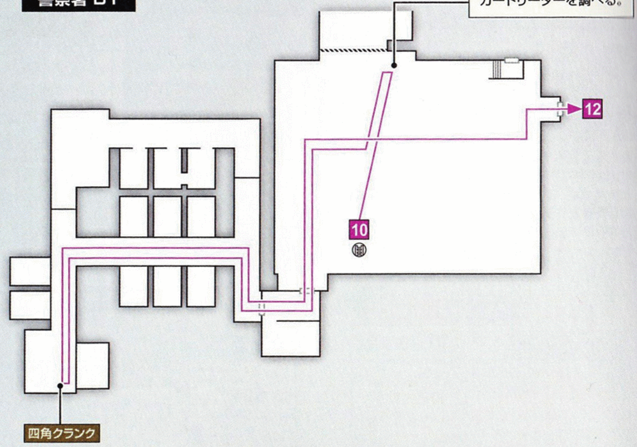

**Claire 2nd 051**
大型拳銃、大型拳銃の弾、サブマシンガン、サブマシンガンの弾を預ける。

## Time Trial No. 11 警察署 駐車場～留置場

2nd Running Route
レオン

警察署 B1

Leon 2nd 052
カードリーダーを調べる。

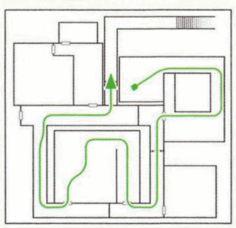


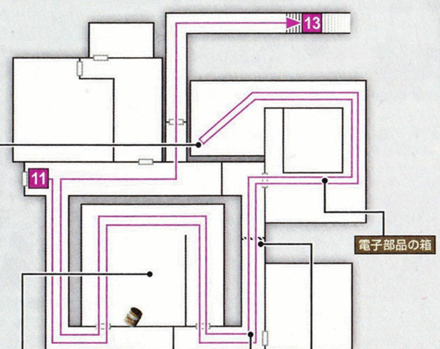

## Time Trial No. 12 警察署 犬舎～変電室～変電室北側通路

2nd Running Route
レオン クレア

警察署 B1

Leon 2nd 056
配電盤は左から2、3番目のスイッチをオンにする。電気供給後はクイックターンで振り向き、図のように走ってゾンビ犬の攻撃を振り切ること。






Leon 2nd 053
犬舎のゾンビ犬は放置して先へ進む。

Leon 2nd 054
死体安置所には寄らずにそのまま変電室に向かう。

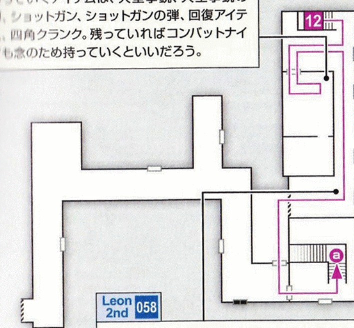
Leon 2nd 055
四角クランクを使用する。

## Time Trial No. 13 警察署 宿直室～階段

2nd Running Route
レオン クレア

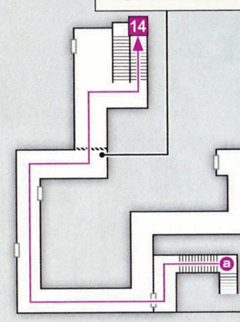
警察署 2F

Leon 2nd 057
持っていくアイテムは、大型拳銃、大型拳銃の弾、ショットガン、ショットガンの弾、回復アイテム、四角クランク。残っていればコンバットナイフも念のため持っていくといいだろう。




Leon 2nd 058
ショットガンやマグナムの弾薬を温存するために、シャッター前の3体のゾンビは大型拳銃で倒す。1体につき10発程度当てる必要があるため、後退しながら腹に連発する。

Leon 2nd 059
四角クランクを使用する。



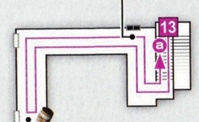

警察署 1F

## Time Trial No. 14 警察署 階段～バルコニー

2nd Running Route
レオン クレア

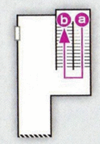
警察署 1F

Leon 2nd 060
木材を使用せずに通過する。



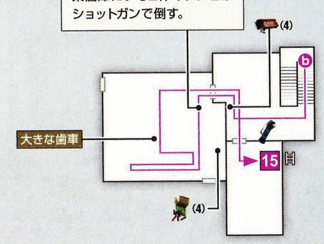

Leon 2nd 061
ロッカーに接近すると窓が割れる音が聞こえるが、速やかに強化火薬を入手して階段へ戻ればゾンビが立ち上がる前に通過できる。

警察署 2F



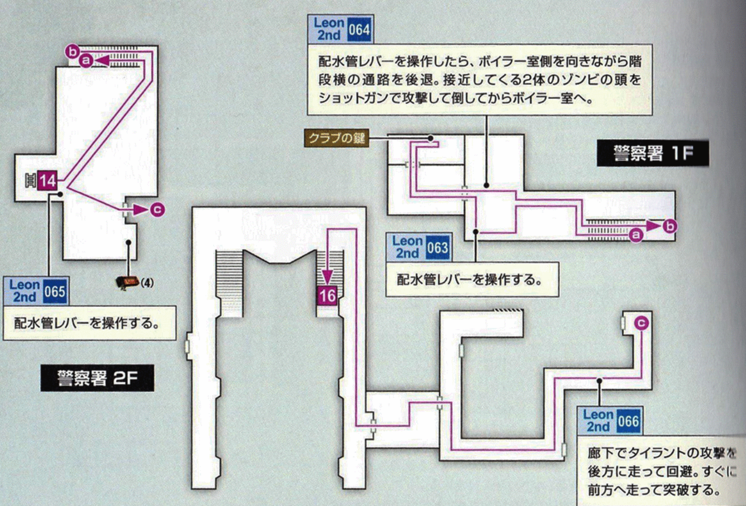

警察署 3F

Leon 2nd 062
東倉庫にいる2体のゾンビはショットガンで倒す。



## Time Trial No. 15 警察署 屋上～ボイラー室～メインホール

2nd Running Route
レオン




**Leon 2nd 064**
配水管レバーを操作したら、ボイラー室側を向きながら階段横の通路を後退。接近してくる2体のゾンビの頭をショットガンで攻撃して倒してからボイラー室へ。

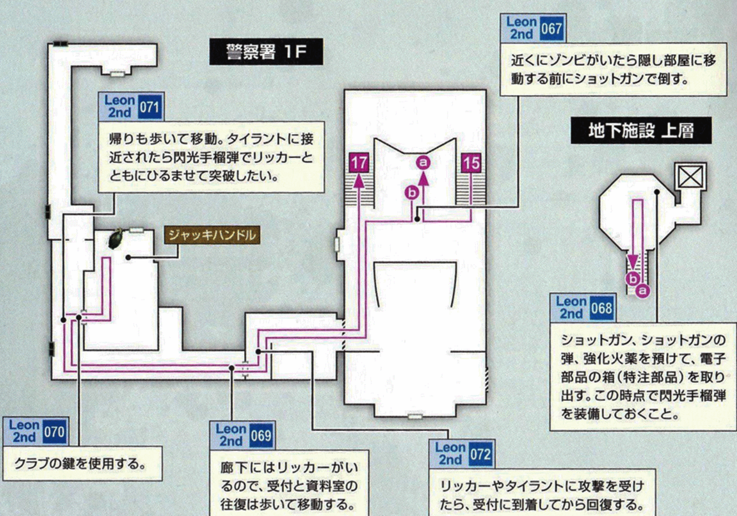
**Leon 2nd 063**
配水管レバーを操作する。

**Leon 2nd 065**
配水管レバーを操作する。

**Leon 2nd 066**
廊下でタイラントの攻撃を後方に走って回避。すぐに前方へ走って突破する。

## Time Trial No. 16 警察署～地下施設 メインホール～階段

2nd Running Route
レオン クレア




**Leon 2nd 067**
近くにゾンビがいたら隠し部屋に移動する前にショットガンで倒す。

**Leon 2nd 071**
帰りも歩いて移動。タイラントに接近されたら閃光手榴弾でリッカーとともにひるませて突破したい。

**Leon 2nd 068**
ショットガン、ショットガンの弾、強化火薬を預けて、電子部品の箱（特注部品）を取り出す。この時点で閃光手榴弾を装備しておくこと。

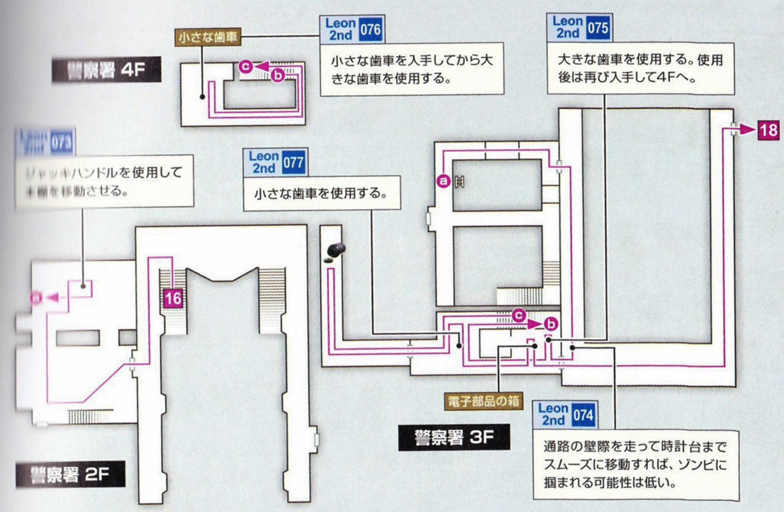
**Leon 2nd 070**
クラブの鍵を使用する。

**Leon 2nd 069**
廊下にはリッカーがいるので、受付と資料室の往復は歩いて移動する。

**Leon 2nd 072**
リッカーやタイラントに攻撃を受けたら、受付に到着してから回復する。

## Time Trial No. 17 警察署 図書室～メインホール

2nd Running Route
レオン クレア




**Leon 2nd 076**
小さな歯車を入手してから大きな歯車を使用する。

**Leon 2nd 075**
大きな歯車を使用する。使用後は再び入手して4Fへ。

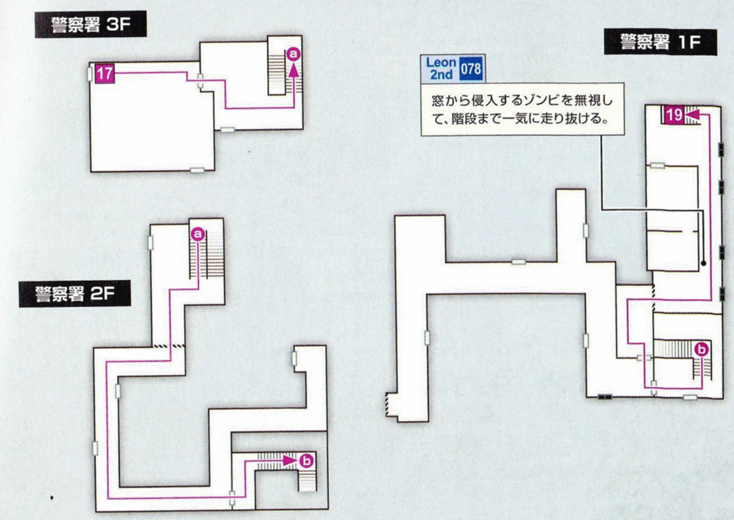
**Leon 2nd 073**
ジャッキハンドルを使用して本棚を移動させる。

**Leon 2nd 077**
小さな歯車を使用する。

**Leon 2nd 074**
通路の壁際を走って時計台までスムーズに移動すれば、ゾンビに掴まれる可能性は低い。

## Time Trial No. 18 警察署 東倉庫～宿直室前廊下

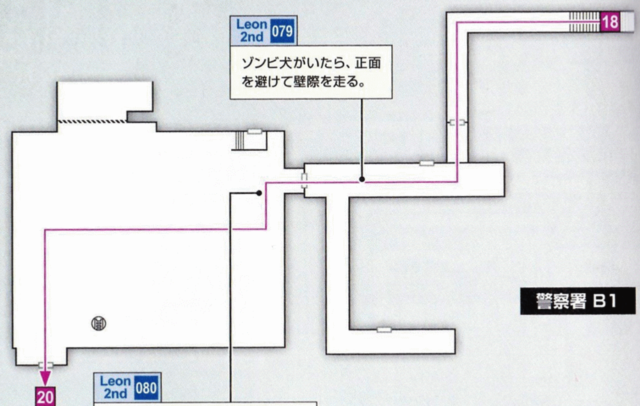
2nd Running Route
レオン クレア




**Leon 2nd 078**
窓から侵入するゾンビを無視して、階段まで一気に走り抜ける。

## Time Trial No. 19 警察署 変電室北側通路～駐車場

2nd Running Route レオン クレア



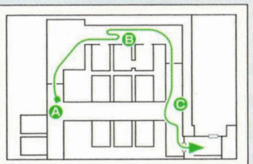

**Leon 2nd 079**
ゾンビ犬がいたら、正面を避けて壁際を走る。

**Leon 2nd 080**
ゾンビ犬の正面や背後を避けるように走る。攻撃を受けてCAUTIONになってしまったら、留置場に到着してから回復すること。

## Time Trial No. 20 警察署 変電室北側通路～駐車場

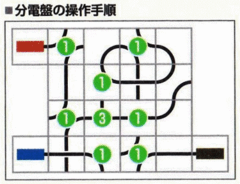
2nd Running Route レオン クレア

**Leon 2nd 082**
Ⓐで開閉レバーを操作し、Ⓑでタイラントの攻撃を回避して突破。Ⓒでゾンビの背後を走り抜けるか、掴まれたらサブウェポンで脱出して駐車場へ。

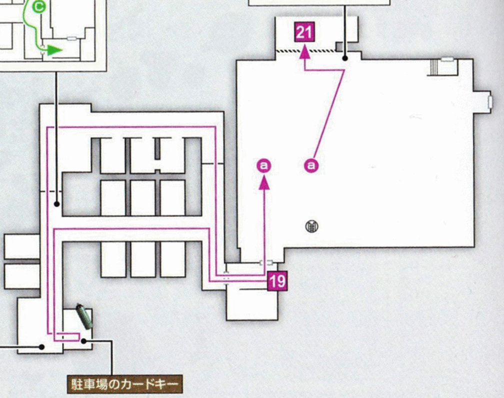



**Leon 2nd 081**
分電盤に2つの特注部品を使用したら、パネルを動かして電気を供給する。動かすパネルの位置と回転数は図の通り。

■分電盤の操作手順



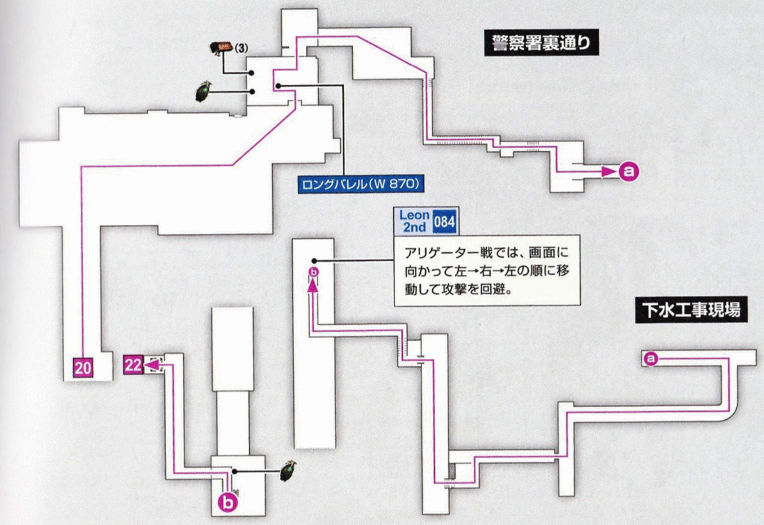

**Leon 2nd 083**
駐車場のカードキーを使用する。






## Time Trial No. 21 警察署裏通り～下水工事現場 南側大通り～旧水路

2nd Running Route レオン クレア



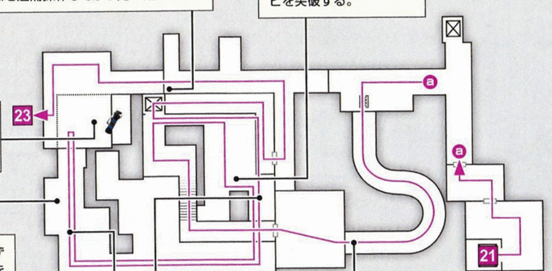

**Leon 2nd 084**
アリゲーター戦では、画面に向かって左→右→左の順に移動して攻撃を回避。

## Time Trial No. 22 下水道 連絡通路～コントロール室

2nd Running Route レオン クレア

**Leon 2nd 090**
扉開閉レバーを操作したら、続けて奥にある電源を遠隔操作してから先へ進む。

**Leon 2nd 086**
資材とコンテナの間にある隙間を通過して、ゾンビを突破する。




**Leon 2nd 088**
閃光手榴弾を入手したら資材の周りを走って接近するゾンビを回避。

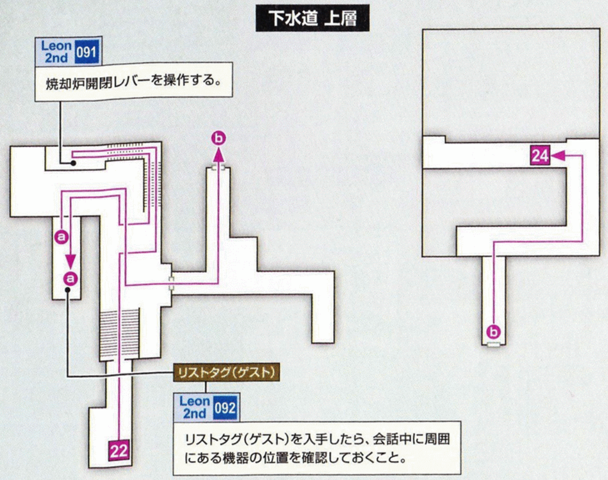
**Leon 2nd 087**
落下するゾンビに構わずハッキングツールで電源を遠隔操作する。操作が終了したら速やかに奥へ進む。

**Leon 2nd 089**
広いスペースでいったん立ち止まり、徘徊するゾンビを誘導してから背後へ回り込んで通過する。狭い通路で遭遇したりうまく誘導できない場合は、閃光手榴弾を使用して突破する。

**Leon 2nd 085**
通気口内で左手側の電源を操作してから下りる。下にいるゾンビを放置して扉を通過する。

## Time Trial No. 23 下水道 ゴミ焼却施設～処理プール室

2nd Running Route レオン クレア

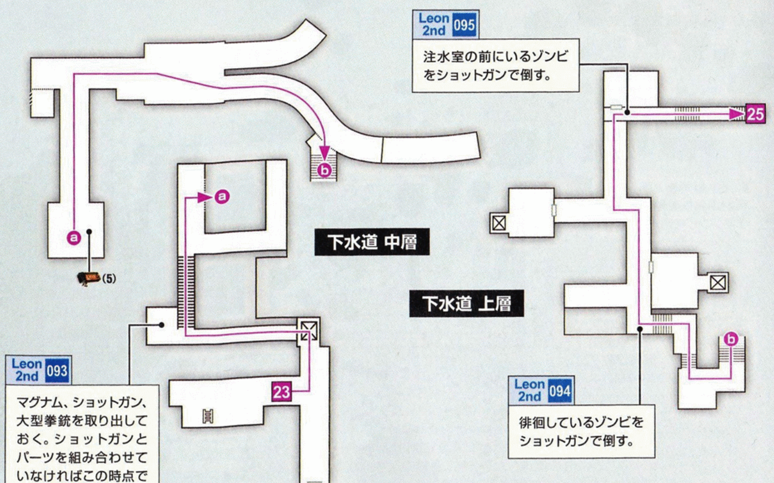



Leon 2nd 091
焼却炉開閉レバーを操作する。

Leon 2nd 092
リストタグ(ゲスト)を入手したら、会話中に周囲にある機器の位置を確認しておくこと。

## Time Trial No. 24 下水道 連絡通路～東側通路

2nd Running Route レオン クレア




Leon 2nd 095
注水室の前にいるゾンビをショットガンで倒す。

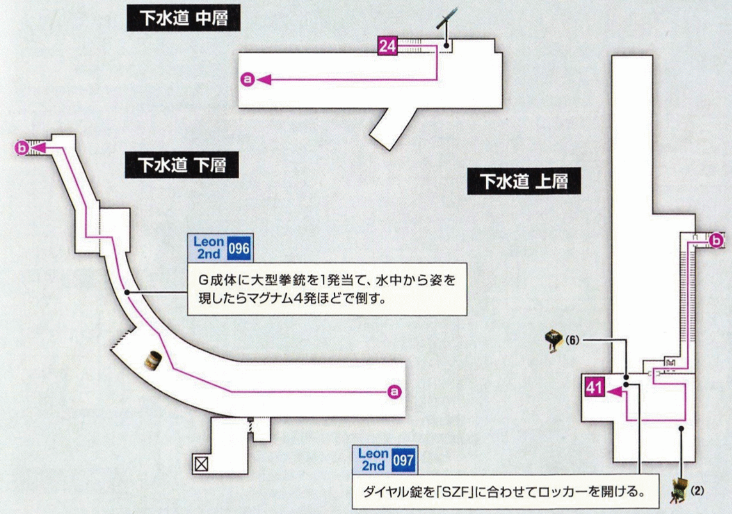
Leon 2nd 093
マグナム、ショットガン、大型拳銃を取り出しておく。ショットガンとパーツを組み合わせていなければこの時点で組み合わせる。

Leon 2nd 094
徘徊しているゾンビをショットガンで倒す。



## Time Trial No. 25 下水道 下層水路～コントロール室

2nd Running Route レオン クレア

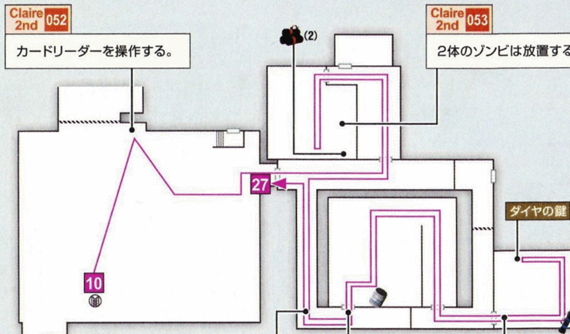



Leon 2nd 096
G成体に大型拳銃を1発当て、水中から姿を現したらマグナム4発ほどで倒す。

Leon 2nd 097
ダイヤル錠を「SZF」に合わせてロッカーを開ける。

## Time Trial No. 26 警察署 駐車場～死体安置所

2nd Running Route レオン クレア




Claire 2nd 052
カードリーダーを操作する。

Claire 2nd 053
2体のゾンビは放置する。

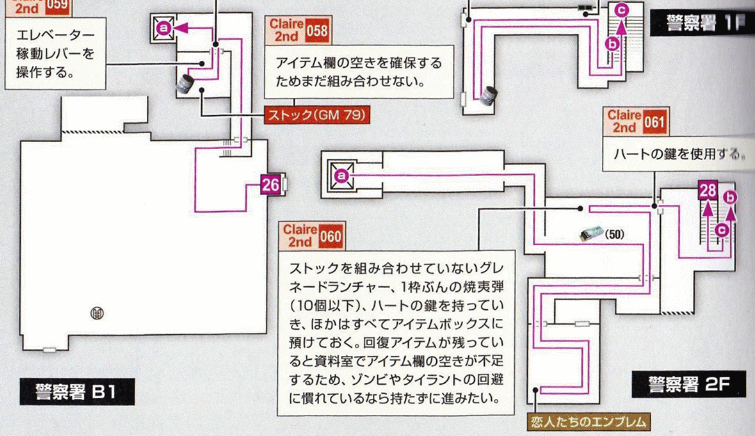
Claire 2nd 056
天井にいるリッカーに焼夷弾や硫酸弾を1発当て、ひるんでいるスキに走って駐車場に向かう。

Claire 2nd 054
焼夷弾で犬舎にいるリッカーを倒す。扉を開けた状態で廊下から1体目を攻撃。もう1体が接近することがあるため、1体目が完全に倒れるまで部屋に入らないこと。

Claire 2nd 055
扉付近のゾンビは放置。奥の左から2番目の安置台を半分ほど引き出し、横になったゾンビを焼夷弾で攻撃しておく。完全に引き出してダイヤの鍵を入手したら、すぐに走り出して扉から出ること。

## Time Trial No. 27 警察署 駐車場～プレスルーム北側廊下

2nd Running Route　レオン　クレア




**Claire 2nd 057** ダイヤの鍵を使用する。

**Claire 2nd 059** エレベーター稼動レバーを操作する。

**Claire 2nd 058** アイテム欄の空きを確保するためまだ組み合わせない。

**Claire 2nd 062** この先でハートの鍵を捨てるために扉だけ開けておく。

**Claire 2nd 063** 帰りは侵入したゾンビが完全に立ち上がる前に通過。

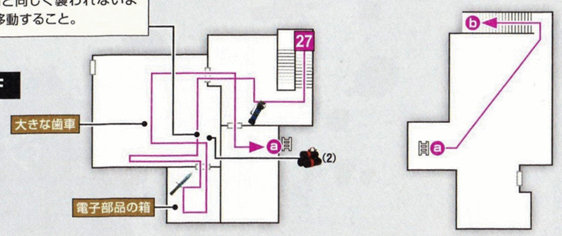
**Claire 2nd 061** ハートの鍵を使用する。

**Claire 2nd 060** ストックを組み合わせていないグレネードランチャー、1枠ぶんの焼夷弾(10個以下)、ハートの鍵を持っていき、ほかはすべてアイテムボックスに預けておく。回復アイテムが残っていると資料室でアイテム欄の空きが不足するため、ゾンビやタイラントの回避に慣れているなら持たずに進みたい。

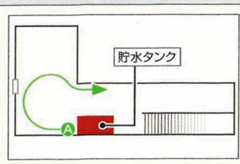
## Time Trial No. 28 警察署 東倉庫前廊下～ボイラー室前通路

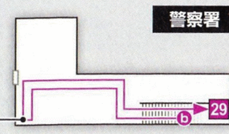
2nd Running Route　レオン　クレア

**Claire 2nd 064** 2体のゾンビは焼夷弾1発ずつで倒す。レオン編と同じく襲われないように慎重に移動すること。



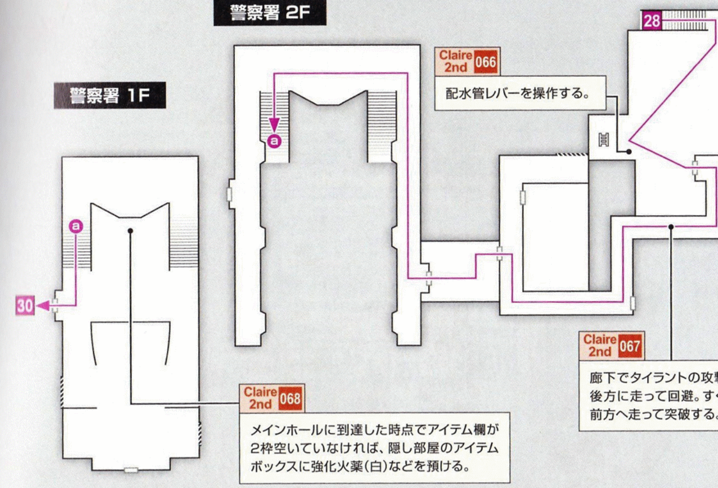

**Claire 2nd 065** 配水管レバーを操作したらⒶに移動。北を向いて待機し、2体のゾンビが接近してきたら左方向へ走り始め、回り込むように階段へ向かうこと。




## Time Trial No. 29 警察署 屋上～メインホール

2nd Running Route　レオン　クレア



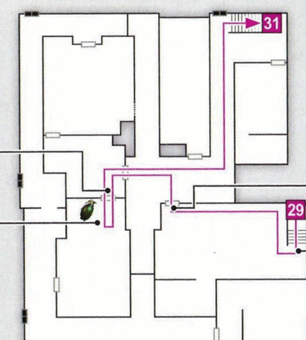

**Claire 2nd 066** 配水管レバーを操作する。

**Claire 2nd 067** 廊下でタイラントの攻撃を後方に走って回避。すぐに前方へ走って突破する。

**Claire 2nd 068** メインホールに到達した時点でアイテム欄が2枠空いていなければ、隠し部屋のアイテムボックスに強化火薬(白)などを預ける。

## Time Trial No. 30 警察署 西側オフィス～資料室

2nd Running Route　レオン　クレア




**Claire 2nd 071** ハートの鍵を使用する。

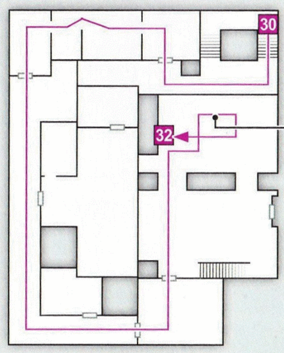
**Claire 2nd 070** 扉を開けたまま廊下にいるリッカーを焼夷弾で倒す。

**Claire 2nd 072** ジャッキハンドルを入手した時点でタイラントの足音が聞こえていたら、資料室の南側で待機する。侵入してきたら通路を利用して突破。そのあとは素早く図書室へ移動してタイラントの追跡を解除させること。

**Claire 2nd 069** 階段を下りたら北側の通路を移動する。扉付近にゾンビがいた場合は焼夷弾で倒しておくこと。

## Time Trial No. 31 警察署 メインホール〜図書室

2nd Running Route　レオン　クレア



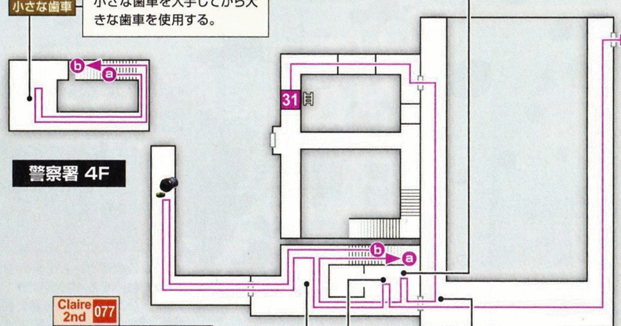

Claire 2nd 073
ジャッキハンドルを使用して本棚を移動させる。

## Time Trial No. 32 警察署 図書室〜時計台〜メインホール

2nd Running Route　レオン　クレア

Claire 2nd 075
大きな歯車を使用する。使用後は再び入手して4Fへ。

Claire 2nd 076
小さな歯車を入手してから大きな歯車を使用する。



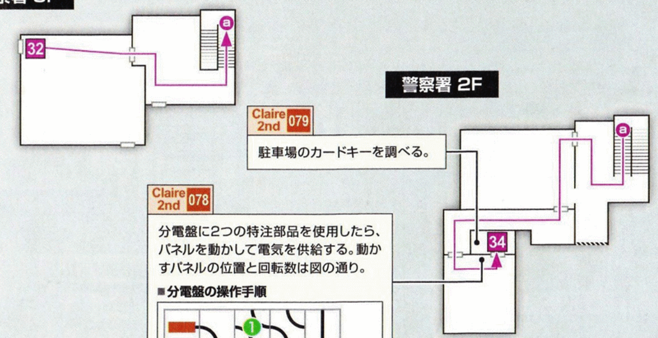

Claire 2nd 077
小さな歯車を使用する。

Claire 2nd 074
通路の壁際を走って時計台までスムーズに移動すれば、ゾンビに掴まれる可能性は低い。



## Time Trial No. 33 警察署 東倉庫〜コレクションルーム

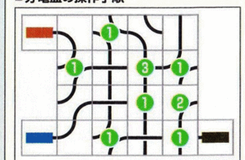
2nd Running Route　レオン　クレア




Claire 2nd 079
駐車場のカードキーを調べる。

Claire 2nd 078
分電盤に2つの特注部品を使用したら、パネルを動かして電気を供給する。動かすパネルの位置と回転数は図の通り。

■分電盤の操作手順



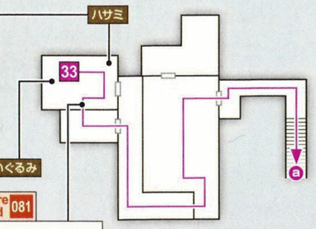

## Time Trial No. 34 孤児院 寝室〜院長室

2nd Running Route　レオン　クレア

Claire 2nd 080
模様の描かれたブロックを使用して、ブロックパズルを解く。

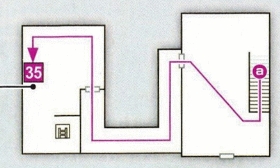
■ブロックパズルの解法

- 手順1：右端のブロックを枠に合わせる
- 手順2：左端のブロックを右から2番目に移動させ、右端のブロックに合わせる
- 手順3：左から2番目と左端のブロックを隣接するブロックに合わせる




Claire 2nd 081
ハサミを使用する。

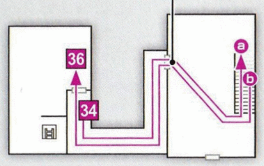
Claire 2nd 082
孤児院の鍵を調べる。



## Time Trial No. 35 孤児院 院長室前廊下〜乳児室〜院長室

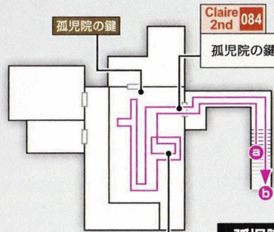
2nd Running Route　レオン　クレア

孤児院 1F




Claire 2nd 085
孤児院の鍵を使用する。

孤児院 2F




Claire 2nd 084
孤児院の鍵を使用する。

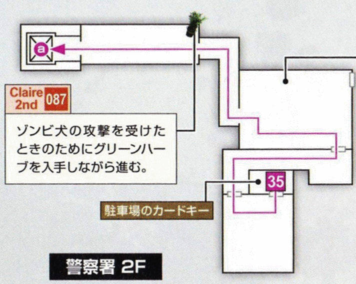
Claire 2nd 083
写真Aの場所にしゃがんで待機。署長が接近してきたら、見つからないように棚の周囲を移動する。署長がベッドを動かして戻ってきたら、こちらに背を向けているスキにシャワー室の前の写真Bの位置に移動して隠れていればOK。




## Time Trial No. 36 警察署 コレクションルーム〜駐車場

2nd Running Route　レオン　クレア

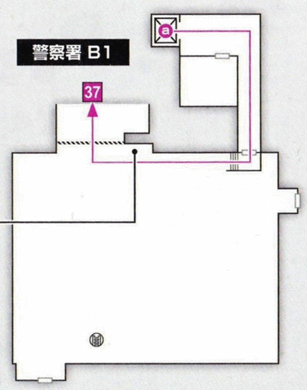
警察署 2F




Claire 2nd 086
大型拳銃、大型拳銃の弾を取り出す。

Claire 2nd 087
ゾンビ犬の攻撃を受けたときのためにグリーンハーブを入手しながら進む。

警察署 B1



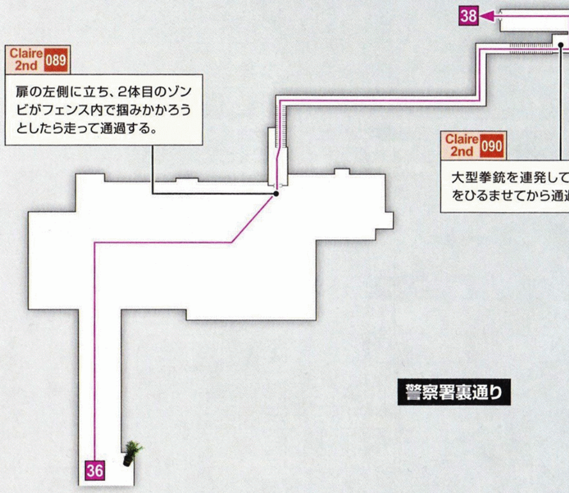

Claire 2nd 088
駐車場のカードキーを使用したらすぐに西側へ移動。接近するタイラントを回避して外へ移動する。



## Time Trial No. 37 警察署裏通り 南側大通り

2nd Running Route　レオン　クレア

警察署裏通り



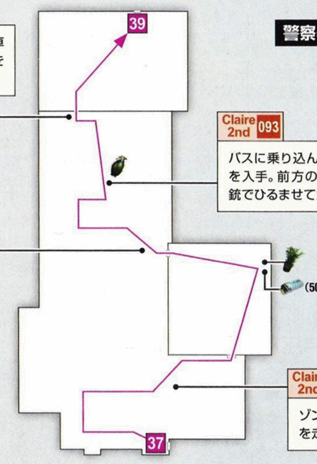

Claire 2nd 089
扉の左側に立ち、2体目のゾンビがフェンス内で掴みかかろうとしたら走って通過する。

Claire 2nd 090
大型拳銃を連発してゾンビをひるませてから通過する。

## Time Trial No. 38 警察署裏通り バスケットコート〜北側大通り

2nd Running Route　レオン　クレア

警察署裏通り




Claire 2nd 094
バスから降りたら右手側へ走り、車沿いに移動するとゾンビ犬の攻撃を受けにくい。

Claire 2nd 093
バスに乗り込んだら破片手榴弾を入手。前方のゾンビは大型拳銃でひるませてから通過する。

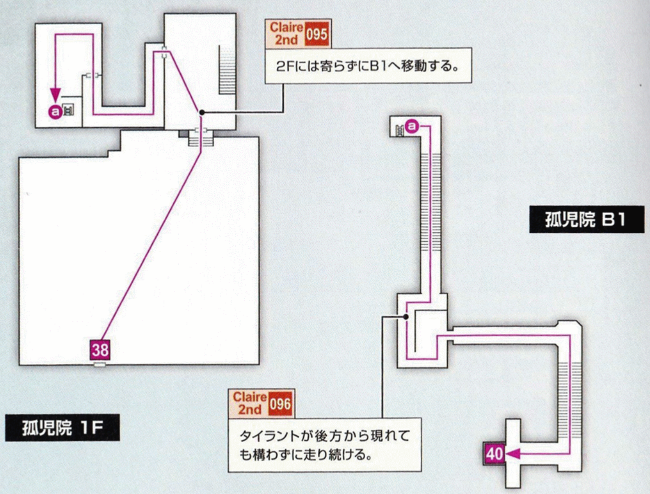
Claire 2nd 092
車の近くにいるゾンビ犬が向かってくるので、右手側から回り込むように進む。

Claire 2nd 091
ゾンビ犬が正面に現れたら、フェンス際を走ってバスケットコートに移動する。

Chapter 3 TIME TRIAL クリアランクS攻略／2nd

## Time Trial No. 39 孤児院 孤児院前庭～孤児院地下

2nd Running Route レオン クレア

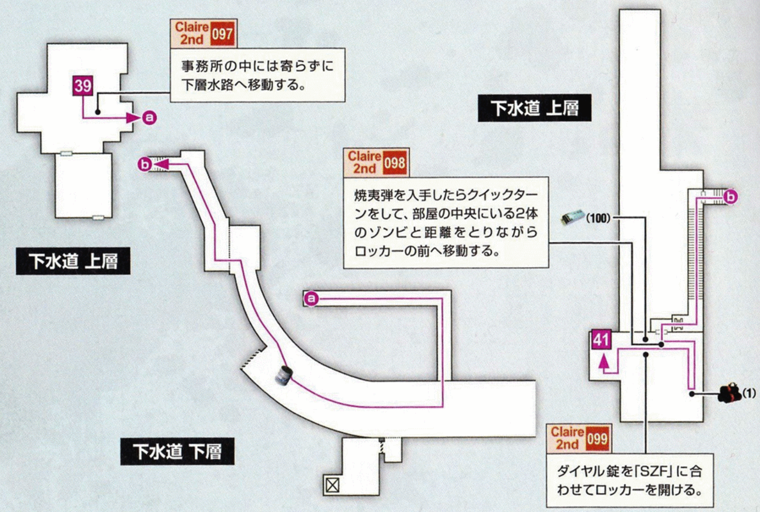



Claire 2nd 095
2Fには寄らずにB1へ移動する。

Claire 2nd 096
タイラントが後方から現れても構わずに走り続ける。

## Time Trial No. 40 下水道 事務所～コントロール室

2nd Running Route レオン クレア




Claire 2nd 097
事務所の中には寄らずに下層水路へ移動する。

Claire 2nd 098
焼夷弾を入手したらクイックターンをして、部屋の中央にいる2体のゾンビと距離をとりながらロッカーの前へ移動する。

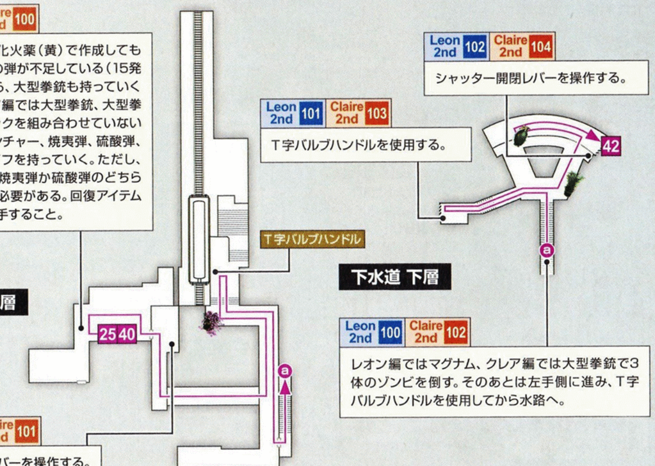
Claire 2nd 099
ダイヤル錠を「SZF」に合わせてロッカーを開ける。





## Time Trial No. 41 下水道 モニター室～作業用通路

2nd Running Route レオン クレア




Leon 2nd 098 / Claire 2nd 100
レオン編で強化火薬（黄）で作成してもなおマグナムの弾が不足している（15発以下程度）なら、大型拳銃も持っていくといい。クレア編では大型拳銃、大型拳銃の弾、ストックを組み合わせていないグレネードランチャー、焼夷弾、硫酸弾、コンバットナイフを持っていく。ただし、最下層水路で焼夷弾か硫酸弾のどちらかを使いきる必要がある。回復アイテムは移動中に入手すること。

Leon 2nd 102 / Claire 2nd 104
シャッター開閉レバーを操作する。

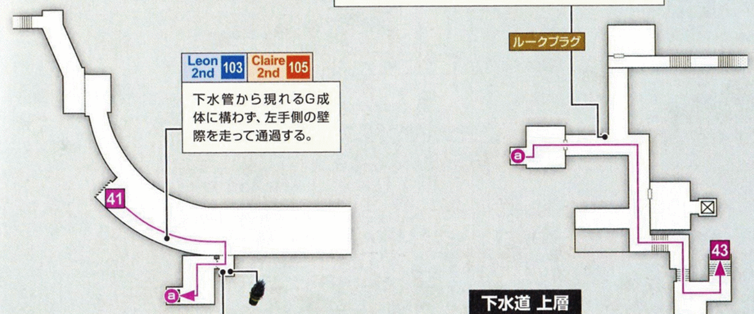
Leon 2nd 101 / Claire 2nd 103
T字バルブハンドルを使用する。

Leon 2nd 100 / Claire 2nd 102
レオン編ではマグナム、クレア編では大型拳銃で3体のゾンビを倒す。そのあとは左手側に進み、T字バルブハンドルを使用してから水路へ。

Leon 2nd 099 / Claire 2nd 101
通路用昇降レバーを操作する。

## Time Trial No. 42 下水道 下層水路～東側通路

2nd Running Route レオン クレア

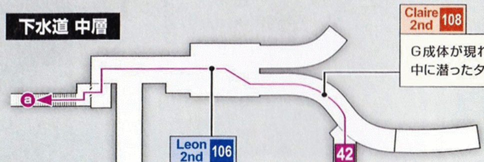



Leon 2nd 105 / Claire 2nd 107
ルークプラグを入手したら速やかに上層水路へ。クレア編では生存しているゾンビが多いため、倒すと弾薬の消費が激しい。曲がり角付近であえて掴まれ、コンバットナイフで脱出したほうが手っ取り早い。

Leon 2nd 103 / Claire 2nd 105
下水管から現れるG成体に構わず、左手側の壁際を走って通過する。

Leon 2nd 104 / Claire 2nd 106
T字バルブハンドルを使用する。

Time Trial No. 43 下水道
## 上層水路～最下層水路
2nd Running Route レオン クレア



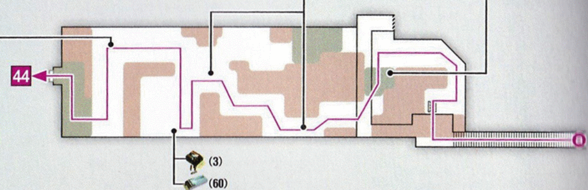

Claire 2nd 108
G成体が現れたら後方へ走って距離をとり、水の中に潜ったタイミングで右手側の壁際を突破する。

Leon 2nd 106
水の中からゾンビが現れたら、先頭の2体をマグナムで倒し、3体目は左手側の壁際に誘導してから右手側を通過する。

Leon 2nd 108 Claire 2nd 110
マグナムやグレネードランチャーでG成体を倒しながら進む。焼夷弾を使用する場合は、燃焼が終わってから2発目を撃つこと。特にマグナムは目玉を正確に狙い撃ちたい。

Leon 2nd 107 Claire 2nd 109
マグナムや大型拳銃でゾンビの足を破壊しておく。

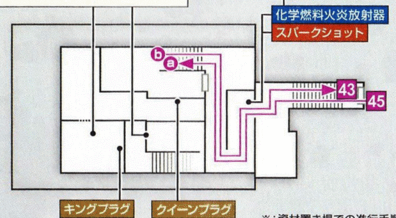
Leon 2nd 109 Claire 2nd 111
下水管から落下するG成体に構わず左手側の壁際を走って通過する。ゾンビに掴まれてから破片手榴弾で脱出し、ひるんでいるスキに先へ進むこと。




Time Trial No. 44 下水道
## 資材置き場
2nd Running Route レオン クレア

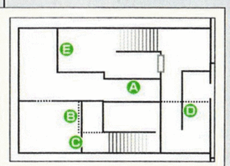
Leon 2nd 111 Claire 2nd 113
階段を上る前に、うつ伏せのゾンビと手すりにぶら下がったゾンビを倒しておく。

Leon 2nd 112 Claire 2nd 114
この時点で調合したハーブが残っていたら、使用してアイテム欄を空ける。



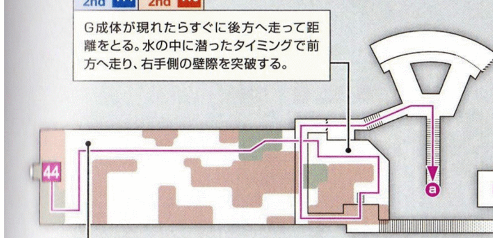

※：資材置き場での進行手順（a～b）は、Leon 2nd 110／Claire 2nd 112を参照

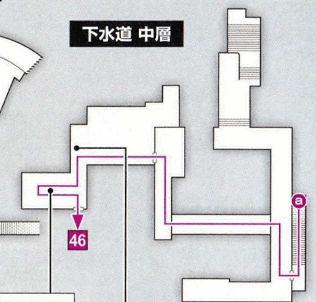
Leon 2nd 110 Claire 2nd 112
クイーンプラグをAからB、キングプラグをCからDに差し替えて武器を入手。そのあとはDBの順でプラグを抜き、クイーンプラグをA、キングプラグをEに差す。あとはAEの順でプラグを抜けばいい。




Time Trial No. 45 下水道
## 最下層水路～モニター室
2nd Running Route レオン クレア

Leon 2nd 114 Claire 2nd 116
G成体が現れたらすぐに後方へ走って距離をとる。水の中に潜ったタイミングで前方へ走り、右手側の壁際を突破する。

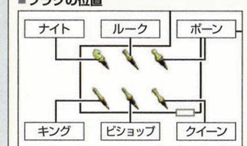



Leon 2nd 113 Claire 2nd 115
G成体がこの場所に留まっていたら、マグナムやスパークショットで倒して通過する。いったん水路に下りて誘導してから、水の中に潜ったタイミングで壁際を突破する手もあり。

Leon 2nd 115 Claire 2nd 117
各プラグを図の位置に挿入する。

■プラグの位置

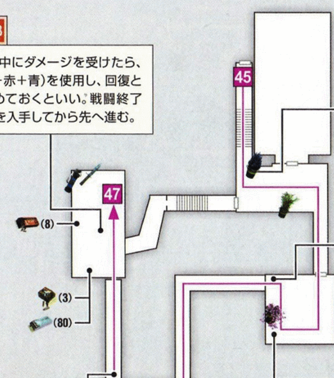



Leon 2nd 116 Claire 2nd 118
G第2形態との戦闘では、ショットガンやサブマシンガンをメインに使用するといい。預けている閃光手榴弾があればすべて取り出しておくこと。

Time Trial No. 46 下水道
## ゴミ集積所前通路～浄水施設建設予定地
2nd Running Route レオン クレア

Leon 2nd 121 Claire 2nd 123
G第2形態との戦闘中にダメージを受けたら、調合したハーブ（緑＋赤＋青）を使用し、回復と同時に防御力を高めておくといい。戦闘終了後は周囲のアイテムを入手してから先へ進む。

Leon 2nd 117 Claire 2nd 119
ハーブを入手するたびに調合してG第2形態との戦闘に備えておく。




Leon 2nd 119 Claire 2nd 121
G第2形態が天井に現れたら、この場所に移動して見上げながら待機。天井から伸びる腕が遠ければそのまま、近ければ東側に数歩ぶん移動して回避する。

Leon 2nd 118 Claire 2nd 120
配電盤は左から2、3、4番目のスイッチをオンにする。

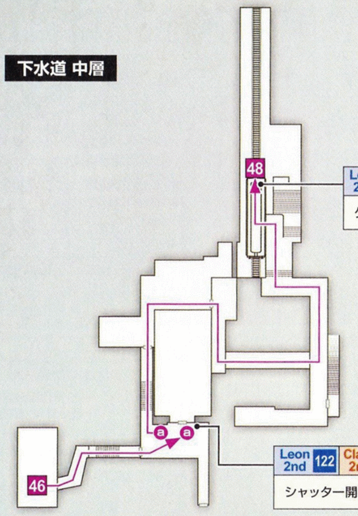
Leon 2nd 120 Claire 2nd 122
いったん立ち止まり振り返る。G第2形態が腕を振り上げたら、再び走り出して浄水施設建設予定地へ。



Chapter 3 TIME TRIAL クリアランクS攻略／2nd

## Time Trial No. 47 下水道 浄水施設建設予定地～ケーブルカー乗り場

2nd Running Route　レオン　クレア

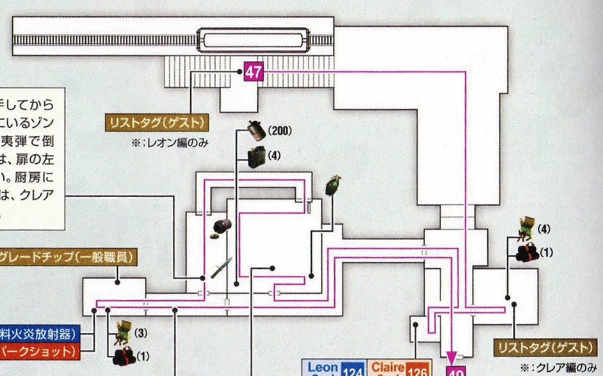



Leon 2nd 123　Claire 2nd 125
ケーブルカーを操作する。

Leon 2nd 122　Claire 2nd 124
シャッター開閉レバーを操作する。

## Time Trial No. 48 研究所 ケーブルカー乗り場～仮眠室～受付前通路

2nd Running Route　レオン　クレア




Leon 2nd 126　Claire 2nd 128
コンバットナイフを入手してから厨房の扉を開け、廊下にいるゾンビをショットガンや焼夷弾で倒す。正面にいない場合は、扉の左手側にいることが多い。厨房にあるガンパウダー(大)は、クレア編でのみ入手すること。

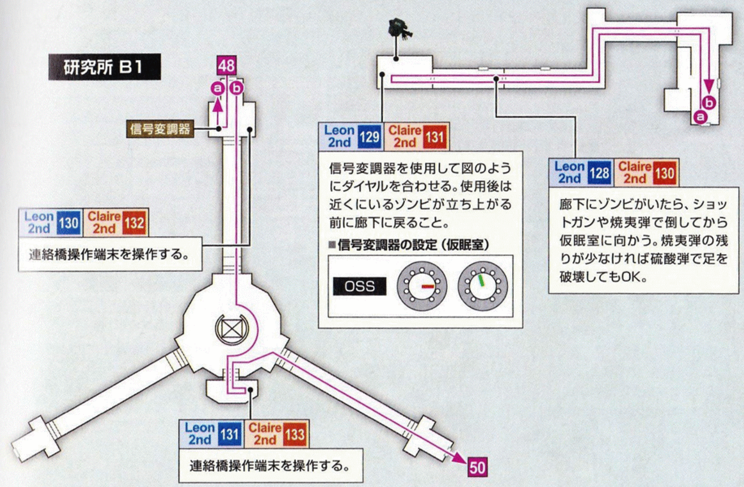
Leon 2nd 127　Claire 2nd 129
帰りは厨房や食堂の扉を開けないように通路の右手側を走って移動する。

Leon 2nd 125　Claire 2nd 127
速やかに移動し、破片手榴弾と燃料(またはニードルカートリッジ)を入手しながらはしごに向かう。

Leon 2nd 124　Claire 2nd 126
仮眠室に移動する前後でアイテム整理を行う。レオン編ではショットガンと化学燃料火炎放射器、クレア編ではグレネードランチャー(焼夷弾と硫酸弾)を装備し、サブウェポンや回復アイテムなどは預けておく。グレネードランチャーとパーツはメインシャフトへ向かう前に組み合わせるといい。

## Time Trial No. 49 研究所 メインシャフト～仮眠室

2nd Running Route　レオン　クレア




Leon 2nd 129　Claire 2nd 131
信号変調器を使用して図のようにダイヤルを合わせる。使用後は近くにいるゾンビが立ち上がる前に廊下に戻ること。
■信号変調器の設定 (仮眠室)
OSS

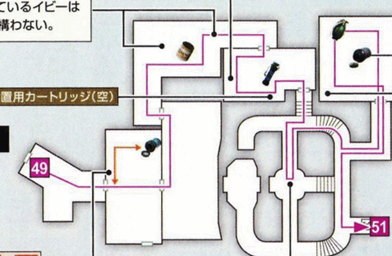
Leon 2nd 128　Claire 2nd 130
廊下にゾンビがいたら、ショットガンや焼夷弾で倒してから仮眠室に向かう。焼夷弾の残りが少なければ硫酸弾で足を破壊してもOK。

Leon 2nd 130　Claire 2nd 132
連絡橋操作端末を操作する。

Leon 2nd 131　Claire 2nd 133
連絡橋操作端末を操作する。

## Time Trial No. 50 研究所 ロビー～薬品実験室～温室

2nd Running Route　レオン　クレア




Leon 2nd 132　Claire 2nd 135
イビーは硫酸弾を当てて倒れてから焼夷弾でトドメを刺すといい。温室のイビーを倒すだけの焼夷弾が残っていなければ、吊るされているイビーは後回しにしても構わない。

Leon 2nd 133　Claire 2nd 136
施設管理端末を操作してロックを解除する。温室のハッチは「5831」、薬液充填機の栅は「2048」。

Claire 2nd 138
クレア編でのみガンパウダー(大)を入手する。

Leon 2nd 135　Claire 2nd 139
薬液充填機に散布装置用カートリッジ(空)を使用して、薬液を大→小、小→中、中→大の順に移し替える。

Claire 2nd 134
クレア編ではガンパウダーを取りに向かう。

Leon 2nd 134　Claire 2nd 137
温室の中央でイビーを倒していると奥からもう1体が接近してくる。その場で2体とも倒してから薬品実験室へ。

## Time Trial No. 51 研究所 地下通路～階段

2nd Running Route レオン クレア

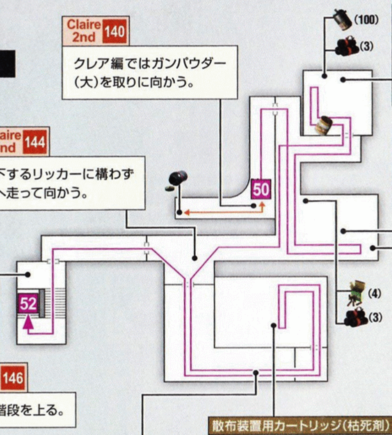
研究所 B2

Claire 2nd 140
クレア編ではガンパウダー(大)を取りに向かう。

Leon 2nd 138 Claire 2nd 143
アイテムボックスに強化火薬(作成したマグナムの弾)、閃光手榴弾、破片手榴弾などを預けておく。

Leon 2nd 139 Claire 2nd 144
天井から落下するリッカーに構わず低温実験室へ走って向かう。

Leon 2nd 136 Claire 2nd 141
床に倒れているゾンビ3体は放置する。




Leon 2nd 137 Claire 2nd 142
信号変調器を使用して図のようにダイヤルを合わせる。

■信号変調器の設定(ラウンジ)

URF

Leon 2nd 141 Claire 2nd 146
ゾンビに構わず階段を上る。

Leon 2nd 140 Claire 2nd 145
ゾンビは放置して先へ進む。

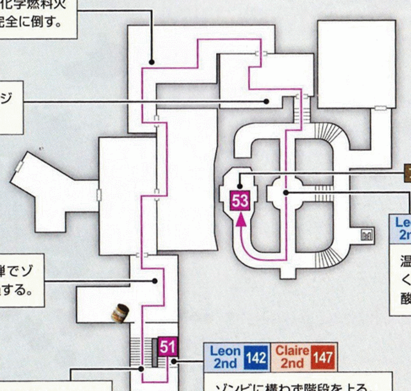
## Time Trial No. 52 研究所 階段～温室

2nd Running Route レオン クレア

研究所 B1

Leon 2nd 145 Claire 2nd 150
イビーが生きていたら化学燃料火炎放射器や焼夷弾で完全に倒す。

Leon 2nd 146 Claire 2nd 151
散布装置用カートリッジ(枯死剤)を使用する。




Leon 2nd 147 Claire 2nd 152
温室にいるイビーを倒しておく。焼夷弾が尽きた場合は硫酸弾を使用する。

Leon 2nd 144 Claire 2nd 149
ショットガンや硫酸弾でゾンビをひるませて通過する。

Leon 2nd 142 Claire 2nd 147
ゾンビに構わず階段を上る。

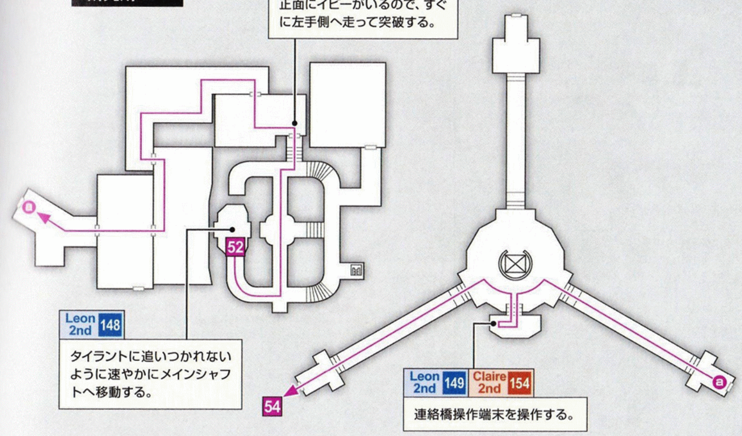
Leon 2nd 143 Claire 2nd 148
化学燃料火炎放射器や焼夷弾でイビーを倒して進む。時間をかけると落下したゾンビが接近するので速やかに。

## Time Trial No. 53 研究所 温室～メインシャフト

2nd Running Route レオン クレア

研究所 B1

Claire 2nd 153
正面にイビーがいるので、すぐに左手側へ走って突破する。




Leon 2nd 148
タイラントに追いつかれないように速やかにメインシャフトへ移動する。

Leon 2nd 149 Claire 2nd 154
連絡橋操作端末を操作する。

## Time Trial No. 54 研究所 生体実験室～P-4レベル実験室～生体培養槽

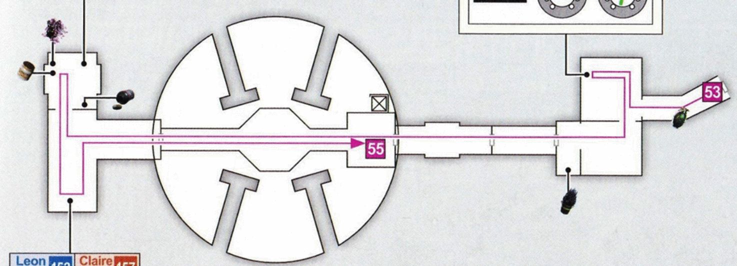
2nd Running Route レオン クレア

Leon 2nd 151 Claire 2nd 156
レオン編では大型拳銃、マグナム、化学燃料火炎放射器、クレア編では大型拳銃、グレネードランチャー、スパークショットを装備。加えて、持てるだけの破片手榴弾、回復アイテム、リストタグを所持していく。

Leon 2nd 150 Claire 2nd 155
信号変調器を使用して図のようにダイヤルを合わせる。

■信号変調器の設定(生体実験室)

AWS



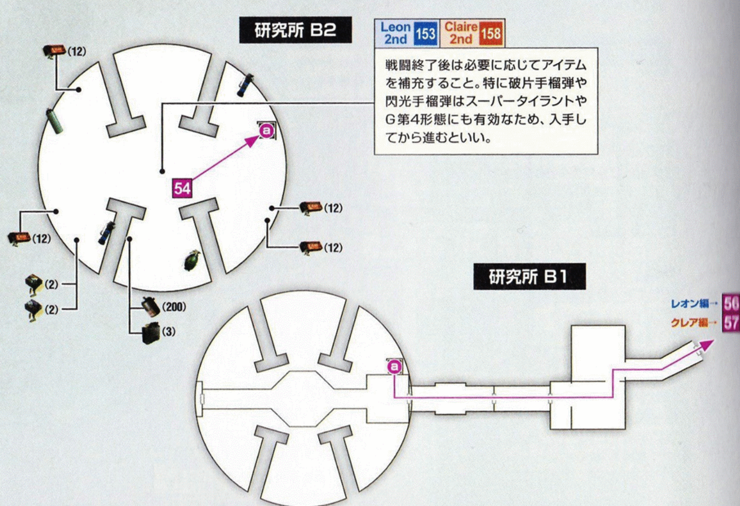

Leon 2nd 152 Claire 2nd 157
G-ウィルスを調べる。

研究所 B1

## Time Trial No. 55 研究所 生体培養槽～生体実験室

2nd Running Route

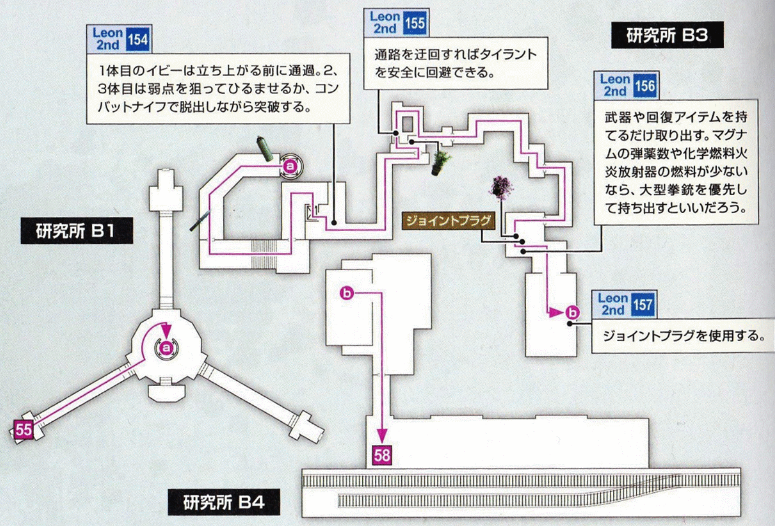
レオン クレア




## Time Trial No. 56 研究所 メインシャフト～プラットホーム

2nd Running Route

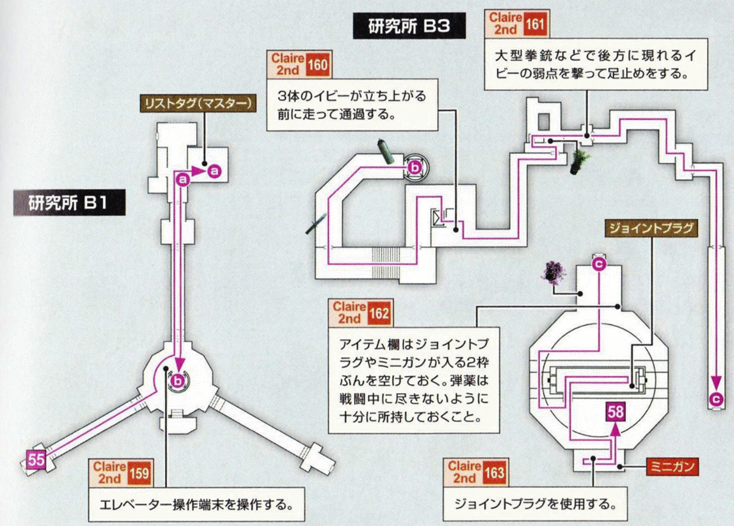
レオン クレア




## Time Trial No. 57 研究所 メインシャフト～守衛室～ターンテーブル

2nd Running Route

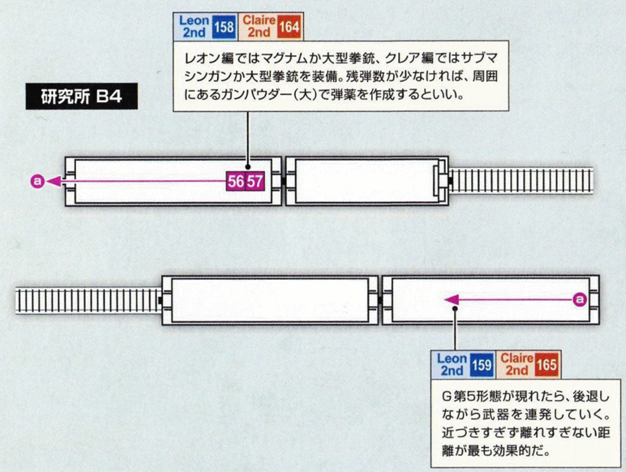
レオン クレア




## Time Trial No. 58 研究所 貨物用車両

2nd Running Route

レオン クレア








Chapter 3 TIME TRIAL クリアランクS攻略／2nd

# エクストラ攻略

エクストラで解放される「The 4th Survivor」と「The 豆腐 Survivor」の攻略法を進行ルートと合わせて紹介。本書を参考に繰り返しチャレンジして、クリアだけでなくクリアタイムの更新にも役立ててほしい。

## 限られたアイテムでクリアを目指せ

「The 4th Survivor」と「The 豆腐 Survivor」は、所持アイテムのみを駆使して数多くの敵を突破する特別なゲームモードとなっている（※）。クリアするには、敵の位置や行動パターンを把握して、いかにアイテムの消費を抑えるかが重要だ。また、レコードやトロフィーには影響しないが、本編と同様にクリアタイムも表示される。ここで紹介している操作キャラクターやポイントごとの攻略法を参考にしながら何度も挑戦してみよう。なお、記載した攻略法は、その地点までスムーズに進行した場合のもので、到達するタイミングによっては敵の位置や状況が異なることもあり得る。



←このシナリオでは至るところが通行止めになっている。まずはルートを把握すること。



←所持している武器のなかにはすでにカスタムパーツが組み合わされているものもある。

### The 4th Survivor
### ハンク



**■所持アイテム** LE 5（サブマシンガン：弾数32）、W 870（ショットガン：弾数8）、MUP（ハンドガン：弾数16）、ライトニングホーク（マグナム：弾数7）、閃光手榴弾（3）、破片手榴弾（3）、コンバットナイフ、ショットガンの弾（6）、マグナムの弾（6）、サブマシンガンの弾（100）、ガンパウダー（大）×2、強化火薬（黄）×2、救急スプレー、調合したハーブ（緑+青）、調合したハーブ（緑+赤+青）、調合したハーブ（赤+青）

さまざまな武器を所持しているが、基本的に使用するのはショットガンとサブマシンガンのみで十分。ショットガンは少数のゾンビ、サブマシンガンはイビーをひるませる際に使用していこう。ゾンビの群れには閃光手榴弾が有効だ。破片手榴弾は敵に掴まれた際の対処としで温存しておき、正門に到達するまでに最低でも1つは残しておきたい。弾薬数に不安があれば、ガンパウダー（大）と強化火薬（黄）でショットガンの弾を作成しておくといい。

### The 豆腐 Survivor
### 豆腐



**■所持アイテム** コンバットナイフ（耐久値1/2）×16、グリーンハーブ、レッドハーブ×2、ブルーハーブ

コンバットナイフは攻撃手段には向かないため、敵に掴まれて脱出しながら進むことになる。突破方法や回避テクニックをマスターしてから挑めば、数本余らせた状態でクリアすることも可能だ。回復のチャンスが1回しかないため、序盤でダメージを受けすぎないこと。警察署の署長室前の階段や正門の階段にいるゾンビなどは、掴まれた際にコンバットナイフで脱出できない可能性が高い。ときにはダメージを覚悟で強行突破することも大切だ。

※：「The 4th Survivor」と「The 豆腐 Survivor」の解放条件は、「ゲーム進行の流れ」（P.014）を参照。



### The 豆腐 Survivor
### こんにゃく



**■キャラクター解放条件** 「The 豆腐 Survivor」をクリアする

**■所持アイテム** 化学燃料火炎放射器（火炎放射器：弾数400）、GM 79（グレネードランチャー：弾数1）、燃料（400）×4、焼夷弾（10）×4、破片手榴弾（3）×2、グリーンハーブ、救急スプレー

燃焼ダメージは敵が倒れるまでに時間がかかるため、遠距離からの攻撃が可能なグレネードランチャーを使用するのがオススメ。ただし、敵の群れには不向きなため、警察署の駐車場やタイラントが再出現する階段付近など多くのゾンビが出現するポイントでは、破片手榴弾を使用して素早く突破すること。なお、これらの武器は扉を貫通して敵に当てられるというメリットがある。警察署の待合室では、ゾンビが侵入する前に扉に向かって攻撃を始めよう。

### The 豆腐 Survivor
### ういろう



**■キャラクター解放条件** 「The 豆腐 Survivor」をクリアする

**■所持アイテム** 破片手榴弾（3）×12

回復アイテムがないため、いかに安全に進むかがカギとなる。回避テクニックを習得しておくことはもちろんだが、突破の成功率が不安定なポイントでは、ためらうことなく破片手榴弾を使用していこう。特に掴まれてから脱出するという手段がとりにくいゾンビ犬やリッカーは、接近される前に破片手榴弾を投げて、少しでも危険を回避しておきたい。ダメージを受けずに進むという点ではハードルが高いが、コツさえ掴めば好タイムを叩き出しやすい。

### The 豆腐 Survivor
### プリン



**■キャラクター解放条件** こんにゃくまたはういろうで「The 豆腐 Survivor」をクリアする

**■所持アイテム** ミニガン（ガトリングガン：弾数400）、対戦車ロケット（対戦車砲：弾数4）、スパークショット（スタンガン：弾数7）、ニードルカートリッジ（100）×2、閃光手榴弾（2）

ういろうと同じく回復アイテムがないが、敵に掴まれずに進むことが求められるぶんより難度が高い。対戦車ロケットと閃光手榴弾をどのタイミングで使用するかがカギとなる。対戦車ロケットはタイラントが再出現する階段付近や待合室、正門など、閃光手榴弾は下水道の処理プール室と警察署の駐車場で使用するといいだろう。少数のゾンビやイビーにはミニガンが有効だが、発射までのタイムラグを考慮して早めに撃ち始めることを心がけるように。

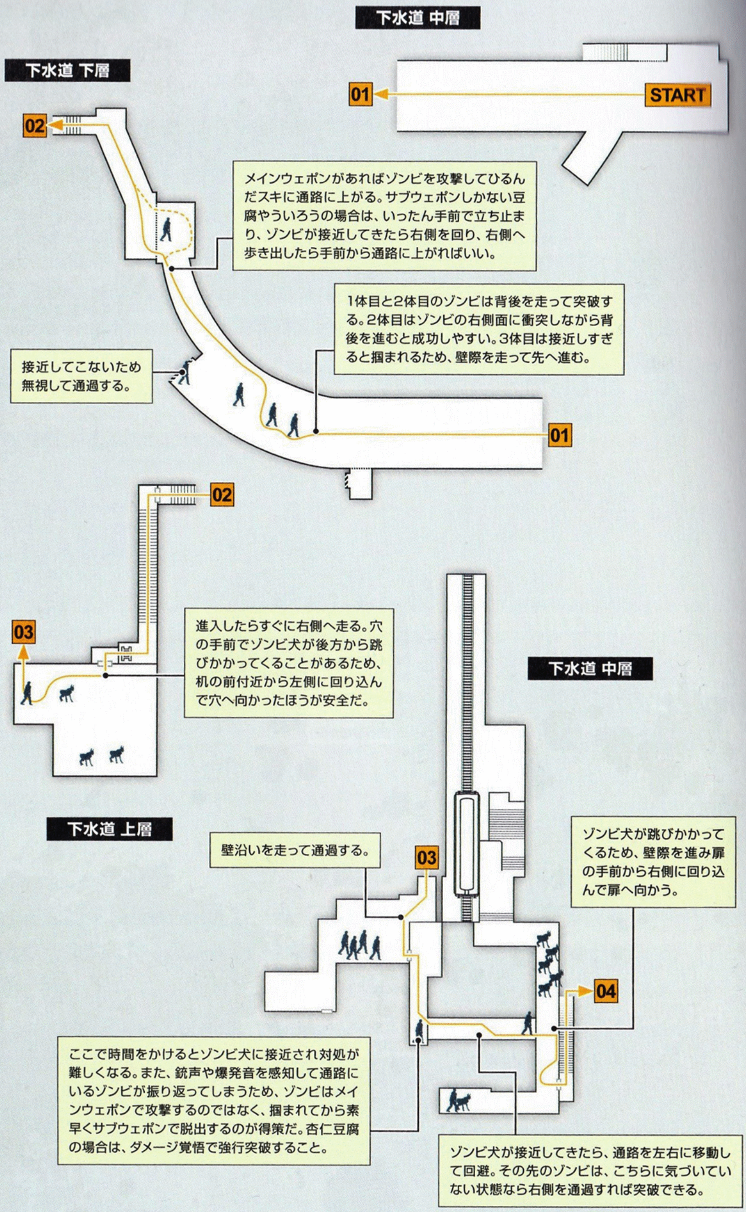
### The 豆腐 Survivor
### 杏仁豆腐



**■キャラクター解放条件** こんにゃくまたはういろうで「The 豆腐 Survivor」をクリアする

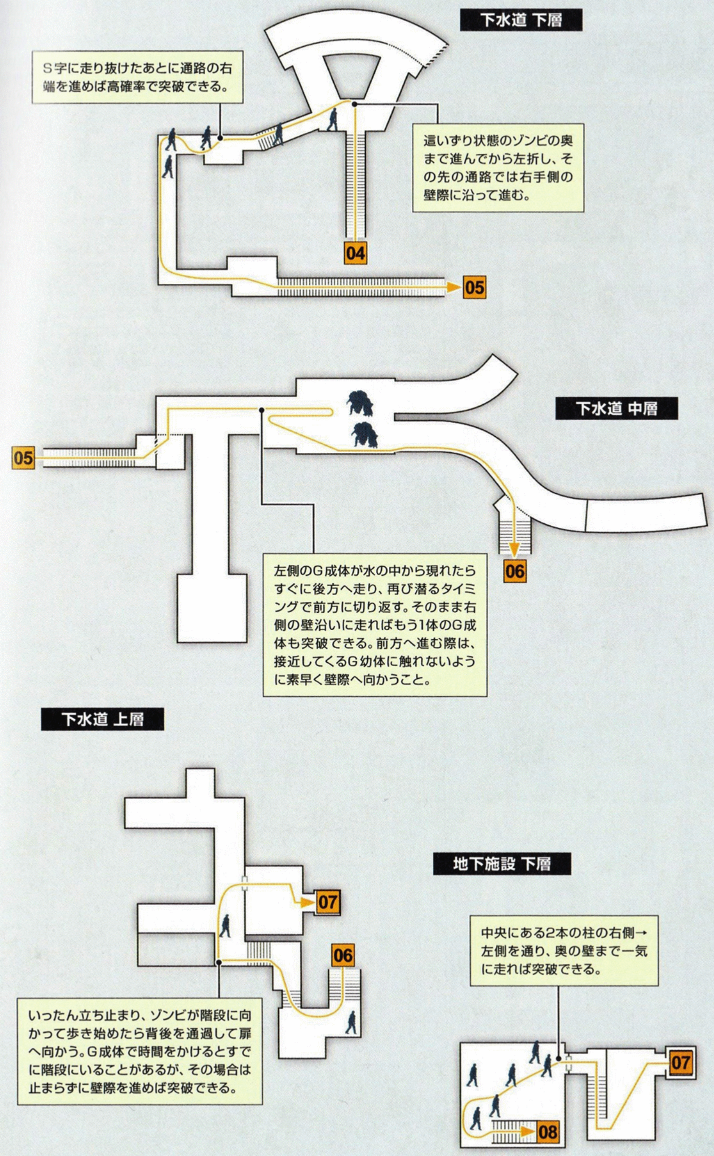
**■所持アイテム** グリーンハーブ×9、レッドハーブ、ブルーハーブ、コンバットナイフ、クイックドロウ・アーミー（大型拳銃：弾数6）、M 19（大型拳銃：弾数7）、大型拳銃の弾（60）×6

6体中最も難度が高いキャラクター。基本的に敵が多い場所では強行突破をして、体力を回復させながら進もう。コンバットナイフは正門でイビーに掴まれた際の対処に使えるため、それまでは温存しておきたい。警察署の廊下に出現する2体のイビーは、素早く弱点を狙い撃てば突破可能だ。なお、レッドハーブとブルーハーブを調合して防御力を高めるポイントは、駐車場がオススメ。スムーズに進めばバルコニー付近まで効果を持続できるだろう。


下水道 中層
START
01
下水道 下層
02
メインウェポンがあればゾンビを攻撃してひるんだスキに通路に上がる。サブウェポンしかない豆腐やういろうの場合は、いったん手前で立ち止まり、ゾンビが接近してきたら右側を回り、右側へ歩き出したら手前から通路に上がればいい。
1体目と2体目のゾンビは背後を走って突破する。2体目はゾンビの右側面に衝突しながら背後を進むと成功しやすい。3体目は接近しすぎると掴まれるため、壁際を走って先へ進む。
接近してこないため無視して通過する。
01
02
03
進入したらすぐに右側へ走る。穴の手前でゾンビ犬が後方から跳びかかってくることがあるため、机の前付近から左側に回り込んで穴へ向かったほうが安全だ。
下水道 中層
下水道 上層
壁沿いを走って通過する。
03
ゾンビ犬が跳びかかってくるため、壁際を進み扉の手前から右側に回り込んで扉へ向かう。
04
ここで時間をかけるとゾンビ犬に接近され対処が難しくなる。また、銃声や爆発音を感知して通路にいるゾンビが振り返ってしまうため、ゾンビはメインウェポンで攻撃するのではなく、掴まれてから素早くサブウェポンで脱出するのが得策だ。杏仁豆腐の場合は、ダメージ覚悟で強行突破すること。
ゾンビ犬が接近してきたら、通路を左右に移動して回避。その先のゾンビは、こちらに気づいていない状態なら右側を通過すれば突破できる。



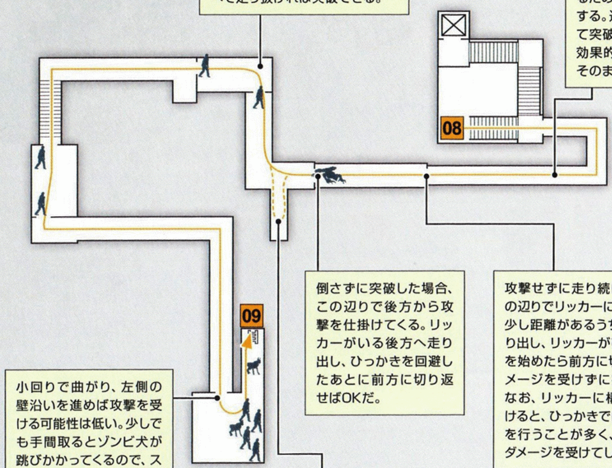



下水道 下層
S字に走り抜けたあとに通路の右端を進めば高確率で突破できる。
這いずり状態のゾンビの奥まで進んでから左折し、その先の通路では右手側の壁際に沿って進む。
04
05
05
下水道 中層
左側のG成体が水の中から現れたらすぐに後方へ走り、再び潜るタイミングで前方に切り返す。そのまま右側の壁沿いに走ればもう1体のG成体も突破できる。前方へ進む際は、接近してくるG幼体に触れないように素早く壁際へ向かうこと。
06
下水道 上層
07
06
いったん立ち止まり、ゾンビが階段に向かって歩き始めたら背後を通過して扉へ向かう。G成体で時間をかけるとすでに階段にいることがあるが、その場合は止まらずに壁際を進めば突破できる。
地下施設 下層
中央にある2本の柱の右側→左側を通り、奥の壁まで一気に走れば突破できる。
07
08

## 地下施設 中層

機械室の通路にいるゾンビはすべて走り抜ければ突破できる。

歩いてもリッカーに襲われるため、引き続き走って移動する。遠距離から武器で倒して突破する方法が確実だが、効果的な武器がない場合はそのまま走り続けよう。




小回りで曲がり、左側の壁沿いを進めば攻撃を受ける可能性は低い。少しでも手間取るとゾンビ犬が跳びかかってくるので、スムーズに曲がること。

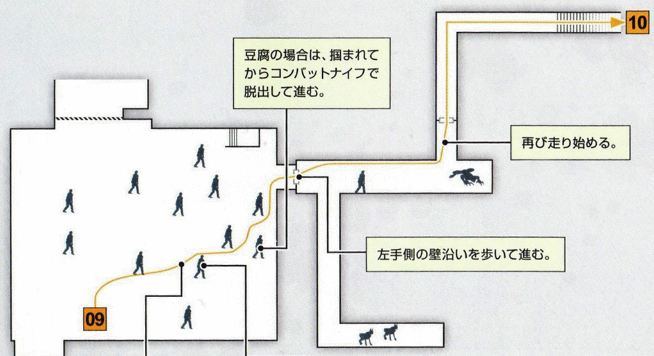
倒さずに突破した場合、この辺りで後方から攻撃を仕掛けてくる。リッカーがいる後方へ走り出し、ひっかきを回避したあとに前方に切り返せばOKだ。

攻撃せずに走り続けた場合、この辺りでリッカーに接近される。少し距離があるうちに後方へ走り出し、リッカーがひっかく動作を始めたら前方に切り返せばダメージを受けずに突破可能だ。なお、リッカーに構わず走り続けると、ひっかきではなく舌攻撃を行うことが多く、その場合はダメージを受けてしまう。

1度目の接近時に攻撃を受けた場合は、リッカーが入れないこの通路にいったん避難するといい。リッカーが目の前に来たら再び走り出して進もう。

## 警察署 B1

豆腐の場合は、掴まれてからコンバットナイフで脱出して進む。




再び走り始める。

左手側の壁沿いを歩いて進む。

破片手榴弾や閃光手榴弾を持っている場合は、この辺りから扉のほうに向かって投げると1発消費するだけで駐車場を抜けられる。

豆腐の場合は、掴まれてからコンバットナイフで脱出して進む。



## 警察署 1F

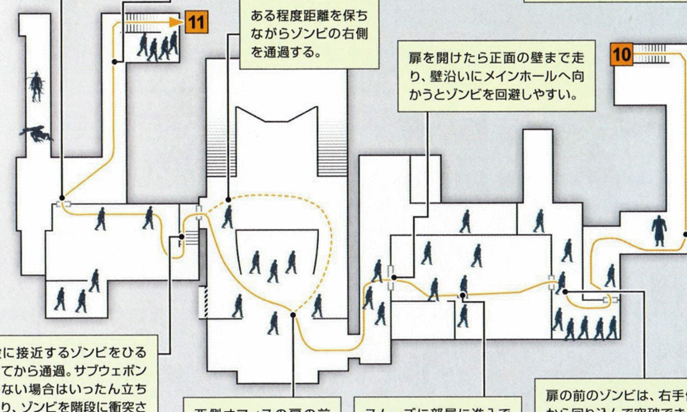
廊下の西側にリッカーがいるため、歩いて移動する。

再び走り始めても問題ないが、ここで時間をかけて追跡中のタイラントの足音が聞こえるまで接近させれば、階段の先でタイラントと遭遇せずに済む。

立ち止まらずに奥の壁まで走り、壁沿いに右手側へ進めばタイラントを突破できる。

ある程度距離を保ちながらゾンビの右側を通過する。

扉を開けたら正面の壁まで走り、壁沿いにメインホールへ向かうとゾンビを回避しやすい。




階段に接近するゾンビをひるませてから通過。サブウェポンしかない場合はいったん立ち止まり、ゾンビを階段に衝突させてから突破する。

西側オフィスの扉の前にいるゾンビをひるませられるなら左側、サブウェポンしかない場合は右側から進む。

スムーズに部屋に進入できれば、警察官のゾンビの背後を走って突破できる。掴まれてしまったらサブウェポンで脱出する。

扉の前のゾンビは、右手側から回り込んで突破できることもあるが、成功率は高くない。攻撃でひるませるか、正面から掴まれてから脱出したほうが確実だ。

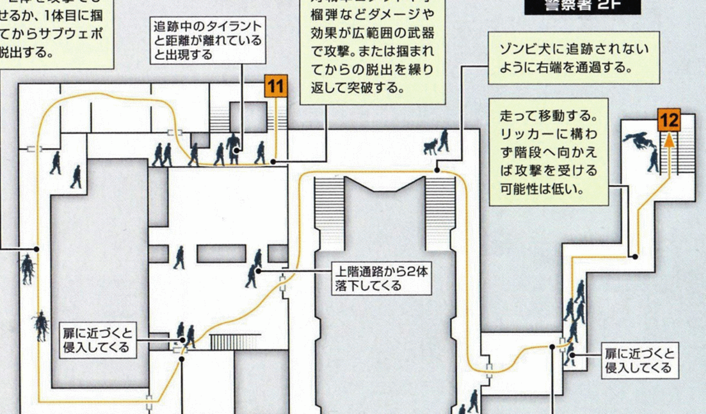
## 警察署 2F

イビー2体を攻撃でひるませるか、1体目に掴まれてからサブウェポンで脱出する。

対戦車ロケットや手榴弾などダメージや効果が広範囲の武器で攻撃。または掴まれてからの脱出を繰り返して突破する。

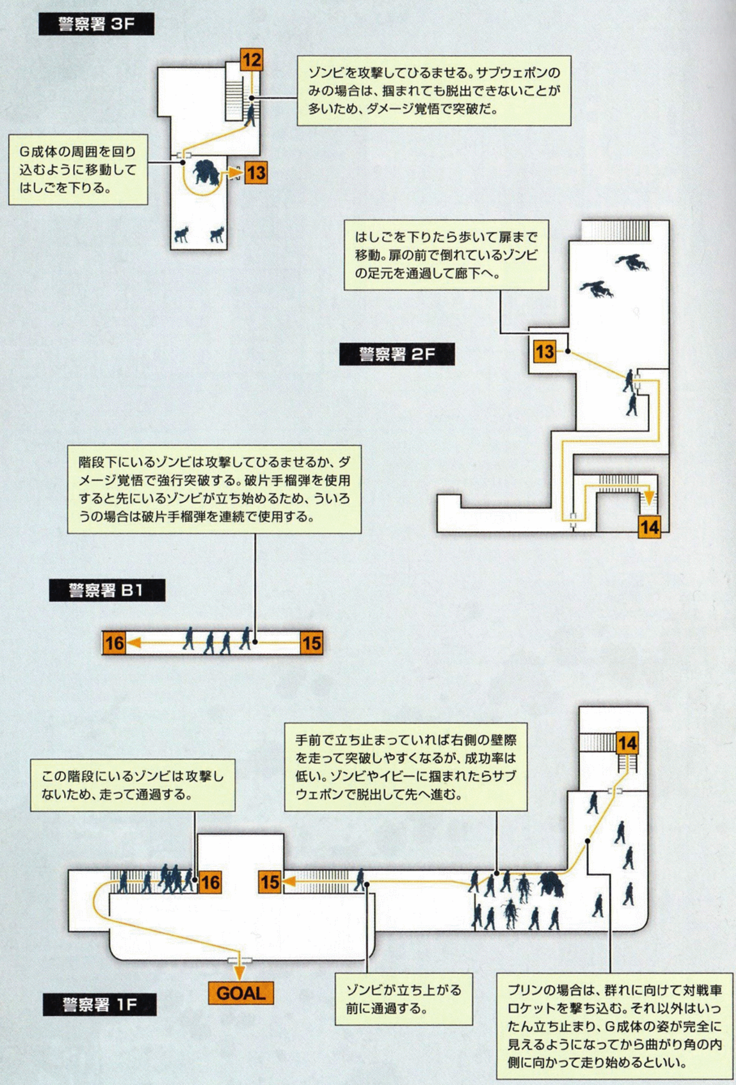
ゾンビ犬に追跡されないように右端を通過する。

走って移動する。リッカーに構わず階段へ向かえば攻撃を受ける可能性は低い。




扉の右斜め前で立ち止まり、ゾンビが侵入した瞬間に扉を出る。扉の前にはゾンビが倒れているため、正面ではなく左右に向かって走り抜けること。

扉の前で立ち止まり、ゾンビが侵入したら後続の群れも含めて攻撃する。または無理やり群れに突入し、掴まれてからの脱出を繰り返して突破する。こんにゃくの場合は、扉が閉まっている状態から炎ダメージを与え始めるといい。






# The Ghost Survivors

タイトルアップデート「The Ghost Survivors」で追加される4つのモードの情報と、入手可能アイテムと出現する敵をまとめたマップを公開する。本編ではわずかな登場シーンだったサブキャラクターたちの「If」を体験しよう。

## 来ることのなかった未来を描いたストーリー

「The Ghost Survivors」は、2019年2月15日のタイトルアップデートで追加された特別なゲームモード。「Extra」に「The Ghost Survivors」の新たなメニューが追加され、4種類の新シナリオのゲームをプレイすることができる。ただし、「No Way Out」はほかの3つのモードをクリアしないとプレイできない。「The Ghost Survivors」のプレイヤーキャラクターは、すべてメインストーリーでは端役だった、または登場しなかった人物ばかり。そして、そのストーリーは驚きの「If」を描いたものになっている。ここでは各モードの内容と攻略情報をまとめておこう。



←タイトルアップデートを実行すると、メニューの「Extra」に新たなモードが追加される。


←プレイ開始＆クリア時には、ちょっとニヤリとする専用のフィルムイベントが流れる。

### The Ghost Survivors - No Time To Mourn

## ロバート・ケンド

難易度　リハーサル > ★★★




レオンとエイダを見送った後の「ケンド銃砲店」オーナー、ロバートの後日譚となるシナリオ。友人の手配した脱出へリの到着地点まで逃げ切るタイムアタックで、基本的には「4th」および「豆腐」と同じルールだが、「Ghost」では豊富なアイテム補給の手段が用意されている。なお、脱出ルートは2種類あるので両方チャレンジしてみよう。

**■所持アイテム(スロット8)**

W 870(ショットガン：弾数4)、サムライエッジ・オリジン(ハンドガン：弾数15)、ショットガンの弾(8)、ハンドガンの弾(20)、ブルーハーブ、ガンパウダー、ガンパウダー(大)、強化火薬(黄)

**■リハーサル時追加アイテム**

スロット4追加、ハンドガンの弾(60)、ショットガンの弾(20)、調合したハーブ(緑+緑+青)×2

### The Ghost Survivors - Runaway

## キャサリン・ウォーレン

難易度　リハーサル > ★★



アイアンズの手によって剥製素材とされてしまったラクーン市長の娘、キャサリンの逆襲を描いたモード。なんとアイアンズを殺害し、恋人であるベンの牢屋へ向かうという、バイオシリーズファンもビックリのトンデモ設定シナリオだ。こちらはゾンビの落とすバックパックから鍵を入手しながらゴールを目指す、タイムアタックモードになっている。

**■所持アイテム(スロット8)**

SLS 60(ハンドガン：弾数5)、コンバットナイフ(耐久値∞)、ハンドガンの弾(30)、SLS 60用強化弾(2)、レッドハーブ

**■リハーサル時追加アイテム**

スロット4追加、SLS 60用強化弾(20)、調合したハーブ(緑+赤+青)×2

## The Ghost Survivors - Forgotten Soldier

### GHOST

**難易度** リハーサル > ★★★★



「G」によって壊滅した「U.S.S.」ウィルス奪取部隊隊員のシナリオ。本名はJ・マルチネスで、ハンクと同じ「アルファ」チームの所属であるかどうかは不明。研究所最深部からケーブルカーまで逃げ切ればクリアだが、初期装備が心もとないうえに狭い通路が多いため、非常に難易度が高い。武器の入手と適合する弾薬の作成がクリアの鍵となる。

**■所持アイテム(スロット8)**

LE 5(サブマシンガン:弾数32)、サブマシンガンの弾(30)

**■リハーサル時追加アイテム**

スロット4追加、破片手榴弾(1)、サブマシンガンの弾(200)、調合したハーブ(緑+赤+青)×2

## The Ghost Survivors - No Way Out

### ダニエル・コルティーニ

**難易度** リハーサル > ★★★★★



ほかの3つをクリアするとプレイ可能になるモード。主役は、通報を受けて向かったガソリンスタンドでゾンビの餌食となった不運な保安官。次々に侵入してくるゾンビを撃ちまくって100体を倒せば、彼を生存させる「If」シナリオをクリアできる。正確な射撃テクニックと状況に応じた位置取りが要求される、高難度サバイバルタイムアタックだ。

**■所持アイテム(スロット8)**

ブルーム Hc(ハンドガン:弾数∞)、調合したハーブ(緑+赤+青)

**■リハーサル時追加アイテム**

スロット4追加、コンバットナイフ(耐久値∞)、破片手榴弾(1)、調合したハーブ(緑+赤+青)×2

## 追加されたクリーチャーとギミック

「The Ghost Survivors」には、メインストーリーでは登場しなかった新たなクリーチャーとギミックが追加されている。それぞれの種類と解説は以下のとおり。また、このモードではメインウェポンを捨てることが可能。アイテムが持ちきれなくなった場合は、不要な武器を捨てながら進もう。



←アイテムディスペンサーでは、手持ちの素材と組み合わせ可能なものを優先しよう。

■追加クリーチャーとギミックの種類

**ゾンビ(P-Zガス)**

□アンブレラが開発した神経ガスである"P-Zガス"を吸い込んだゾンビ。噛まれたり、死亡時に周囲にまき散らす紫の煙を受けたりすると毒状態になる。

**ペイルヘッド**

□特異変異で生まれた再生能力を持つ実験体で、非常に素早く動く。ダメージを受けても時間経過で回復するため、倒すには高威力の武器が必要となる。また、部位破壊できず、頭部に攻撃を受けてもひるまない。

**ゾンビ(A装備)**

□対人用防弾プロテクタ(通称・A装備)を着用したゾンビ。A装備装着部位への銃撃は無効だが、電撃・火炎・酸・爆発によるダメージは有効となる。

**ガスボンベ**

□ゾンビが背負ったガスボンベ。銃撃によって大爆発を起こし、周囲を巻き込んでダメージを与えることが可能。ゾンビのみを倒せばマップ上に落ちる。ドロップ上限は8個。古いものから消える。

**バックパック**

□ゾンビが背負ったバックパック。ゾンビを倒すことでマップ上に落ち、調べると入っているアイテムを入手できる。こちらもドロップ上限は8個で、古いものから消える。

**アイテムディスペンサー**

□マップ上に設置されたカプセルトイのような見た目のアイテム補給装置。3種類のアイテムが入っているが入手できるのは1つだけとなっている。





## 新たに追加されるレコードと報酬

「The Ghost Survivors」のアップデートを行うと、「Bonus」メニューに新たに「Record (The Ghost Survivors)」が追加される。追加されたレコードは15種類あり、その達成報酬はすべてアクセサリだ。なお、「The Ghost Survivors」にも「Mr.ラクーン」が10体隠されている。




←報酬はすべて「アクセサリ」だ。「ネコミミ」以外は装備しても能力の変化はない。

■レコード(The Ghost Survivors)リスト

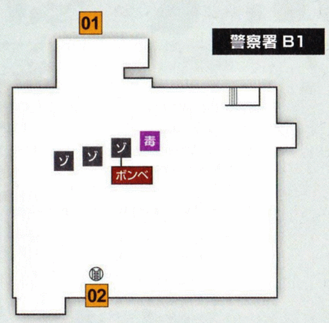
| レコード名 | 達成条件 | 報酬 |
|---|---|---|
| 肩慣らし完了 | The Ghost Survivorsを3回プレイする | [アクセサリ] タイガー |
| 明けない夜はない | The Ghost Survivorsを10回プレイする | [アクセサリ] ラクーン |
| 悲嘆を乗り越えて | シナリオ「No Time To Mourn」をクリアする | [アクセサリ] G生物 |
| 再会 | シナリオ「Runaway」をクリアする | [アクセサリ] ユニコーン |
| ミッションコンプリート? | シナリオ「Forgotten Soldier」をクリアする | [アクセサリ] イビー |
| 1stサバイバー | シナリオ「No Way Out」をクリアする | [アクセサリ] モールデッド |
| グレートガンスミス | シナリオ「No Time To Mourn」をクリアする(「難易度:リハーサル」不可) | [アクセサリ] シープ |
| 愛の力 | シナリオ「Runaway」をクリアする(「難易度:リハーサル」不可) | [アクセサリ] クロコダイル |
| 生きる亡霊 | シナリオ「Forgotten Soldier」をクリアする(「難易度:リハーサル」不可) | [アクセサリ] ガスマスク |
| 保安官の意地 | シナリオ「No Way Out」をクリアする(「難易度:リハーサル」不可) | [アクセサリ] リッカー |
| 下水探検家 | シナリオ「No Time To Mourn」の2つのルートをどちらもクリアする(「難易度:リハーサル」不可) | [アクセサリ] タイラント |
| 急がば回れ | シナリオ「Runaway」で全ての鍵を開けてクリアする(「難易度:リハーサル」不可) | [アクセサリ] エッグキッド |
| 隠れたレシピ | 組み合わせで手榴弾を作る。※強化火薬(白)+強化火薬(黄) | [アクセサリ] スカル |
| ガンスリンガー | シナリオ「No Way Out」でハンドガンの使用を60発以下でクリアする(「難易度:リハーサル」不可) | [アクセサリ] ネコミミ(∞弾薬)※ |
| 珍種駆除 | The Ghost Survivorsに隠されたMr.ラクーンを全て破壊する | [アクセサリ] Mr.ラクーン |

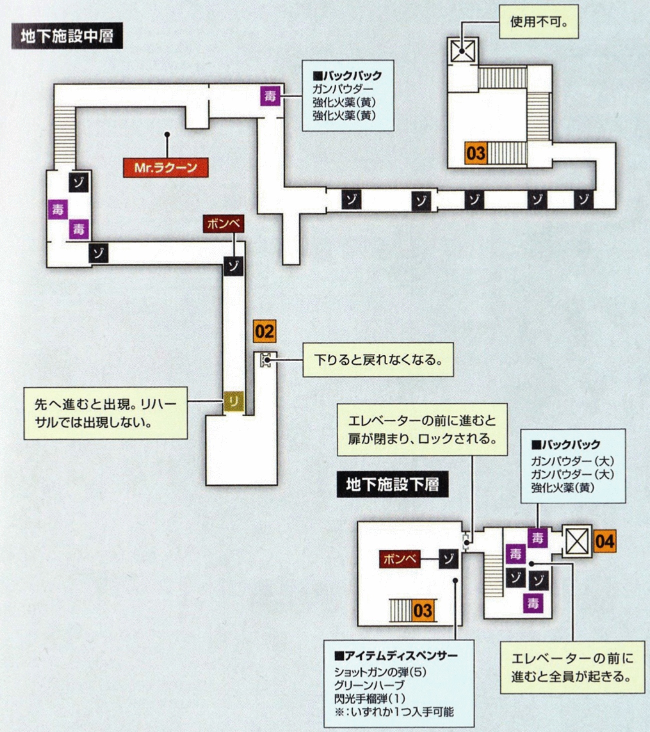
※:装備時はメインウェポンの弾薬が∞になるが、ハイスコアが更新されない

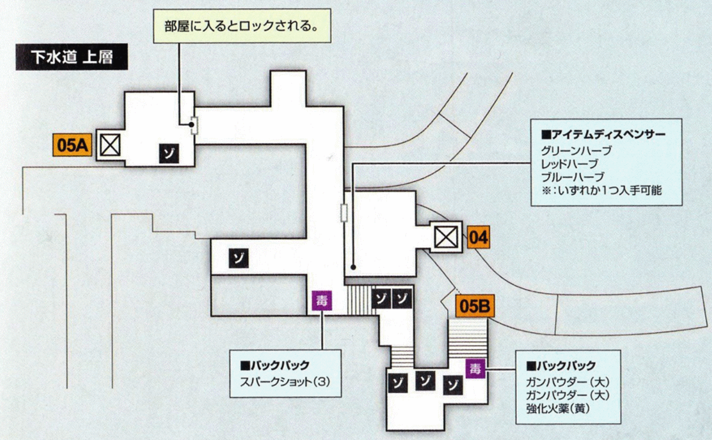
## The Ghost Survivors - No Time To Mourn ITEM & CREATURE MAP

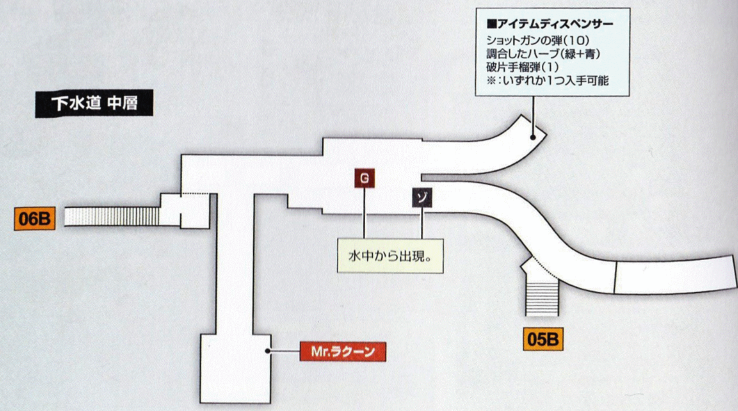
出現クリーチャー　ゾ ゾンビ　毒 ゾンビ(P-Zガス)　リ リッカー　イ イビー　G G成体



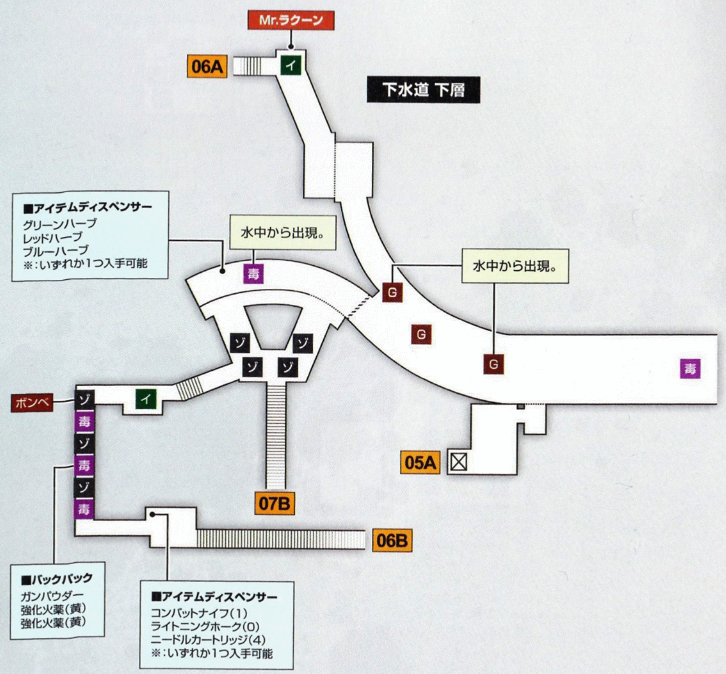





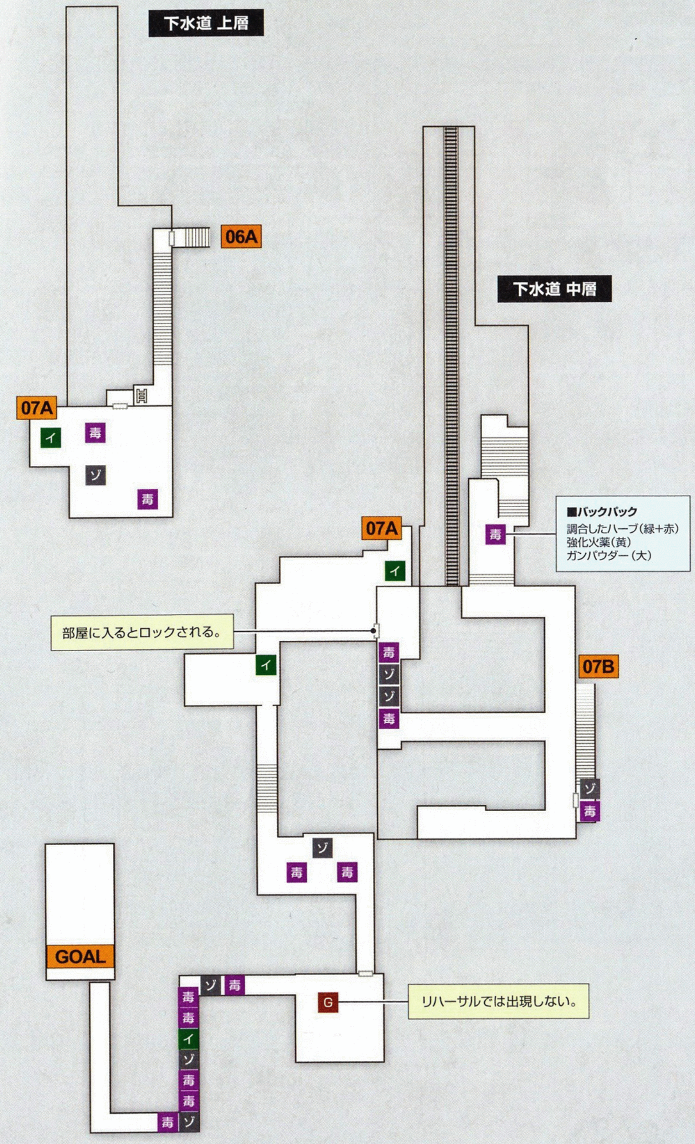
下水道 中層
■アイテムディスペンサー
ショットガンの弾(10)
調合したハーブ(緑+青)
破片手榴弾(1)
※:いずれか1つ入手可能
06B
水中から出現。
05B
Mr.ラクーン

Mr.ラクーン
06A
下水道 下層
■アイテムディスペンサー
グリーンハーブ
レッドハーブ
ブルーハーブ
※:いずれか1つ入手可能
水中から出現。
水中から出現。
ボンベ
07B
05A
06B
■バックパック
ガンパウダー
強化火薬(黄)
強化火薬(黄)
■アイテムディスペンサー
コンバットナイフ(1)
ライトニングホーク(0)
ニードルカートリッジ(4)
※:いずれか1つ入手可能



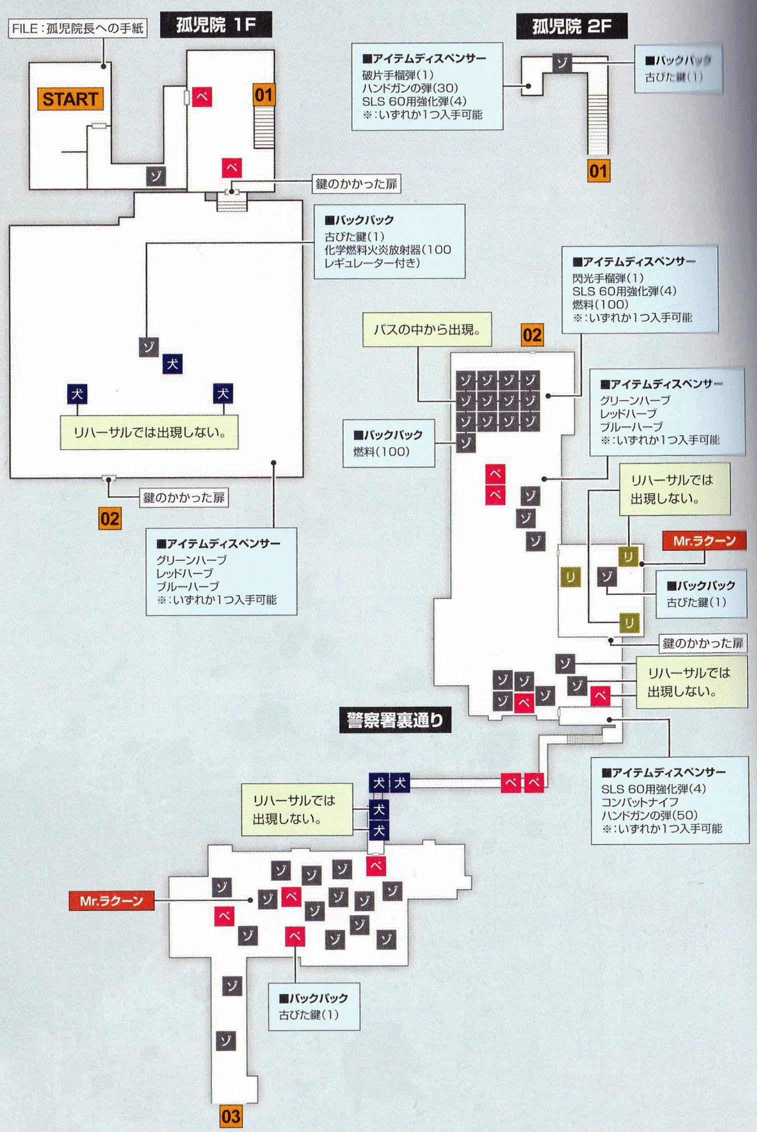


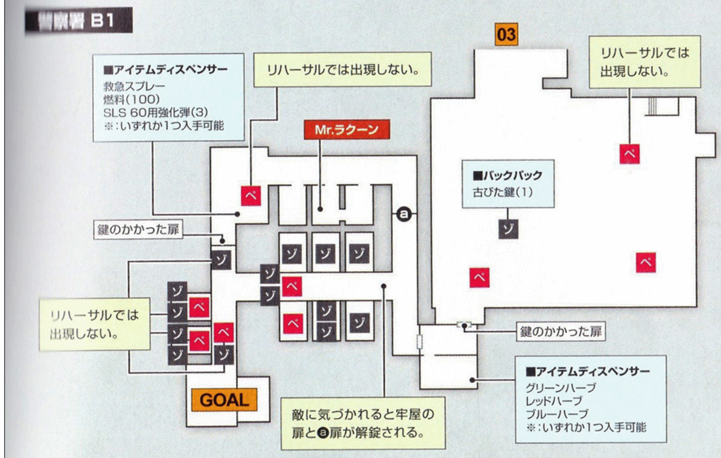
下水道 上層
06A
07A
下水道 中層
■バックパック
調合したハーブ(緑+赤)
強化火薬(黄)
ガンパウダー(大)
07A
部屋に入るとロックされる。
07B
GOAL
リハーサルでは出現しない。

## The Ghost Survivors - Runaway ITEM & CREATURE MAP

出現クリーチャー　ソ ゾンビ　犬 ゾンビ犬　リ リッカー　ペ ペイルヘッド

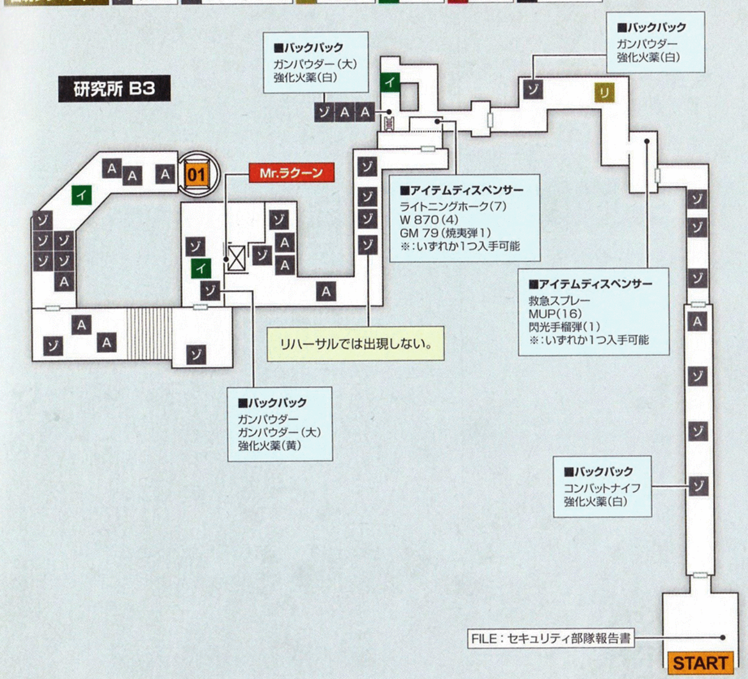


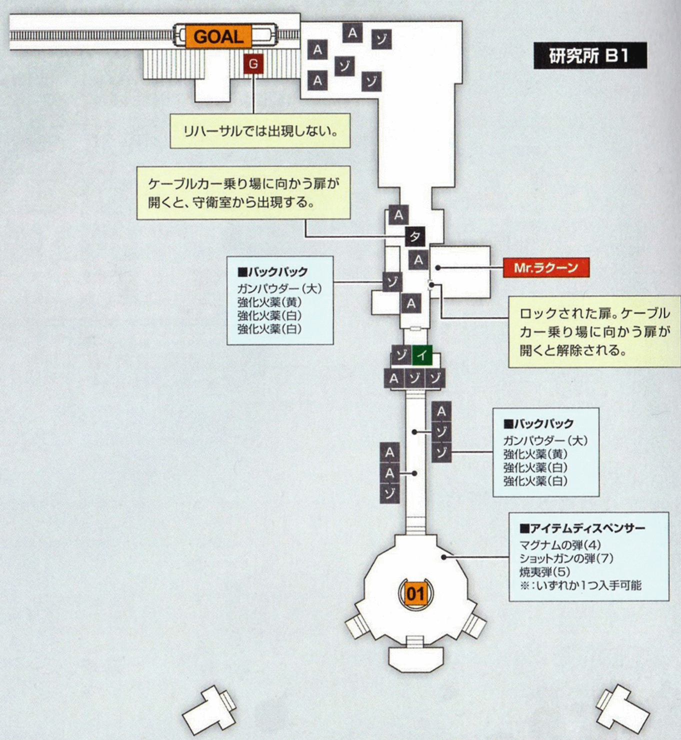



## The Ghost Survivors - Forgotten Soldier ITEM & CREATURE MAP

出現クリーチャー　ソ ゾンビ　A ゾンビ(A装備)　リ リッカー　イ イビー　G G成体　タ タイラント

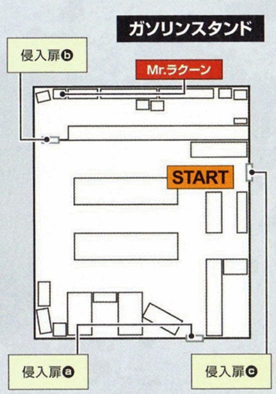





## The Ghost Survivors - No Way Out

ITEM & CREATURE MAP

出現クリーチャー　ゾ ゾンビ　毒 ゾンビ(P-Zガス)　A A ゾンビ(A装備 通常／P-Zガス)　ペ ペイルヘッド




■クリーチャー出現順リスト(難易度リハーサル時は出現数が減少し、70体倒すとクリアになる)

| | |
|---|---|
| 1 | ⓐ2:ゾ・ゾ |
| 2 | ⓐ2:ゾ・ゾ |
| 3 | ⓑ3:ゾ【バックパック:グリーンハーブ、ブルーハーブ、閃光手榴弾(1) or ミニガン(∞)、ブルーハーブ※】・ゾ・ゾ |
| 4 | ⓐ2:ゾ・ゾ【ボンベ】／ⓑ1:ゾ |
| 5 | ⓐ2:A・ゾ【バックパック:スパークショット(7・高電圧コンデンサ付)】／ⓑ2:A・ゾ |
| 6 | ⓑ2:A・A |
| 7 | ⓐ2:ゾ【ボンベ】・A／ⓑ2:A・ゾ【バックパック:W 870(4)】 |
| 8 | ⓑ3:毒・毒・毒 |
| 9 | ⓐ3:ゾ・ゾ【バックパック:MQ 11(50・ロングマガジン付)】・毒／ⓑ1:毒 |
| 10 | ⓐ1:ゾ／ⓑ2:毒・毒 |
| 11 | ⓐ3:ゾ【ボンベ】・ゾ・ゾ／ⓑ5:ゾ【バックパック:レッドハーブ、グリーンハーブ、閃光手榴弾(1)】・ゾ・ゾ・ゾ・ゾ |
| 12 | ⓐ1:ゾ【ボンベ】／ⓑ1:ペ |
| 13 | ⓐ3:A・A・ゾ【バックパック:化学燃料火炎放射器(400)】 |
| 14 | ⓑ2:A【バックパック:スパークショット(7・高電圧コンデンサ付)】・A |
| 15 | ⓐ2:A毒・A毒／ⓑ2:A毒・A毒／ⓒ1:ゾ【バックパック:対戦車ロケット(2)】 |
| 16 | ⓐ2:ペ・ゾ／ⓑ2:ペ・ゾ【ボンベ】／ⓒ2:ペ・ゾ |
| 17 | ⓐ1:A毒／ⓑ2:ゾ・毒／ⓒ3:A【バックパック:グリーンハーブ、ブルーハーブ、W 870(8・ロングバレル&ストック付)】・ペ・毒 |
| 18 | ⓐ3:ゾ・ゾ・ゾ |
| 19 | ⓒ3:A毒・毒・ゾ【ボンベ】 |
| 20 | ⓐ1:A【バックパック:MQ 11(50 ロングマガジン付)】／ⓑ1:A【バックパック:化学燃料火炎放射器(400)】 |
| 21 | ⓐ2:ペ・ペ／ⓑ1:ゾ【ボンベ】／ⓒ3:A・A・毒 |
| 22 | ⓐ2:ゾ・A毒／ⓑ2:ゾ・毒／ⓒ2:ゾ・A【バックパック:グリーンハーブ、ブルーハーブ、MQ 11(50・ロングマガジン付き)】 |
| 23 | ⓐ1:ペ／ⓑ1:ペ／ⓒ1:ペ |
| 24 | ⓑ3:ペ・ペ・A |
| 25 | ⓐ3:A毒・ゾ【ボンベ】・A |
| 26 | ⓒ3:A・ペ・A毒 |
| 27 | ⓐ1:A【バックパック:レッドハーブ、グリーンハーブ】／ⓑ1:毒／ⓒ1:ゾ【ボンベ】 |
| 28 | ⓑ1:A毒 |
| 29 | ⓒ1:ペ |
| 30 | ⓐ1:A【バックパック:スパークショット(7・高電圧コンデンサ付)】 |

※:リハーサルのみ。ゲーム開始時、侵入扉ⓐが開いている間に外の柱にいるラージローチ(ゴキブリ)を撃破するとバックパックの中身が変化





BIOHAZARD RE:2
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

# Chapter 4 DATA
データ

# 組み合わせデータ

組み合わせることで新たなアイテムを調合・作成できるもののすべてを紹介。組み合わせはどちらの素材をもう片方に重ねてもかまわない。

## 組み合わせデータの見方

| 完成アイテム ❶ | 素材1 ❷ | 素材2 | 弾薬作成数 ❸ |
|---|---|---|---|
| 調合したハーブ(緑+緑) | グリーンハーブ | グリーンハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+赤) | グリーンハーブ | レッドハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+青) | グリーンハーブ | ブルーハーブ | — |
| 調合したハーブ(赤+青) | レッドハーブ | ブルーハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+緑+緑) | 調合したハーブ(緑+緑) | グリーンハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+緑+青) | 調合したハーブ(緑+緑) | ブルーハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+緑+青) | 調合したハーブ(緑+青) | グリーンハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+赤+青) | 調合したハーブ(緑+赤) | ブルーハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+赤+青) | 調合したハーブ(緑+青) | レッドハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+赤+青) | 調合したハーブ(赤+青) | グリーンハーブ | — |
| ハンドガンの弾 | ガンパウダー | ガンパウダー | 作成できる弾数…A:25/S:12~15/H:8~10 |

**❶完成アイテム:** 組み合わせて完成するアイテム
**❷素材:** 組み合わせ素材となるアイテム
**❸弾薬作成数:** 弾薬作成数はゲームモード(A=ASSISTED、S=STANDARD、H=HARDCORE)によって異なる

| 完成アイテム | 素材1 | 素材2 | 弾薬作成数 |
|---|---|---|---|
| 調合したハーブ(緑+緑) | グリーンハーブ | グリーンハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+赤) | グリーンハーブ | レッドハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+青) | グリーンハーブ | ブルーハーブ | — |
| 調合したハーブ(赤+青) | レッドハーブ | ブルーハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+緑+緑) | 調合したハーブ(緑+緑) | グリーンハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+緑+青) | 調合したハーブ(緑+緑) | ブルーハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+緑+青) | 調合したハーブ(緑+青) | グリーンハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+赤+青) | 調合したハーブ(緑+赤) | ブルーハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+赤+青) | 調合したハーブ(緑+青) | レッドハーブ | — |
| 調合したハーブ(緑+赤+青) | 調合したハーブ(赤+青) | グリーンハーブ | — |
| ハンドガンの弾 | ガンパウダー | ガンパウダー | 作成できる弾数…A:25/S:12~15/H:8~10 |
| ハンドガンの弾 | ガンパウダー | ガンパウダー(大) | 作成できる弾数…A:40/S:25~30/H:16~20 |
| ハンドガンの弾 | ガンパウダー(大) | ガンパウダー(大) | 作成できる弾数…A:60/S:50~60/H:32~40 |
| ショットガンの弾 | ガンパウダー | 強化火薬(黄) | 作成できる弾数…A:4/S:3/H:3 |
| ショットガンの弾 | ガンパウダー(大) | 強化火薬(黄) | 作成できる弾数…A:8/S:5~6/H:5~6 |
| サブマシンガンの弾 | 強化火薬(白) | 強化火薬(白) | 作成できる弾数…A:120/S:80~90/H:80~90 |
| マグナムの弾 | 強化火薬(黄) | 強化火薬(黄) | 作成できる弾数…A:8/S:5~6/H:5~6 |
| 硫酸弾 | ガンパウダー | 強化火薬(白) | 作成できる弾数…A:4/S:2~3/H:2~3 |
| 硫酸弾 | ガンパウダー(大) | 強化火薬(白) | 作成できる弾数…A:8/S:5~6/H:5~6 |
| 信管 | 電池 | 電池のない信管 | — |
| S.T.A.R.S.バッジ | 赤い宝石 | 宝石で飾られた箱 | — |
| 本を持った左腕 | 赤い本のオブジェ | 石膏像の左腕 | — |
| リストタグ(一般職員)※1 | リストタグ(ゲスト) | アップグレードチップ(一般職員) | — |
| リストタグ(上級職員)※1 | リストタグ(一般職員) | アップグレードチップ(上級職員) | — |
| リストタグ(一般職員)※2 | リストタグ(ゲスト) | アップグレードチップ(一般職員) | — |
| リストタグ(上級職員)※2 | リストタグ(一般職員) | アップグレードチップ(上級職員) | — |
| リストタグ(マスター)※2 | リストタグ(上級職員) | アップグレードチップ(マスター) | — |
| マチルダ | マチルダ | ロングマガジン(マチルダ) | — |
| マチルダ | マチルダ | マズルブレーキ(マチルダ) | — |
| マチルダ | マチルダ | バーストストック(マチルダ) | — |
| SLS 60 | SLS 60 | スピードローダー(SLS 60) | — |
| SLS 60 | SLS 60 | 強化フレーム(SLS 60) | — |
| JMB Hp3 | JMB Hp3 | ロングマガジン(JMB Hp3) | — |
| W 870 | W 870 | ストック(W 870) | — |
| W 870 | W 870 | ロングバレル(W 870) | — |
| MQ 11 | MQ 11 | ロングマガジン(MQ 11) | — |
| MQ 11 | MQ 11 | サプレッサー(MQ 11) | — |
| ライトニングホーク | ライトニングホーク | ダットサイト(ライトニングホーク) | — |
| ライトニングホーク | ライトニングホーク | ロングバレル(ライトニングホーク) | — |
| GM 79 | GM 79 | ストック(GM 79) | — |
| 化学燃料火炎放射器 | 化学燃料火炎放射器 | レギュレーター(化学燃料火炎放射器) | — |
| スパークショット | スパークショット | 高電圧コンデンサ(スパークショット) | — |

※1:レオン用
※2:クレア用

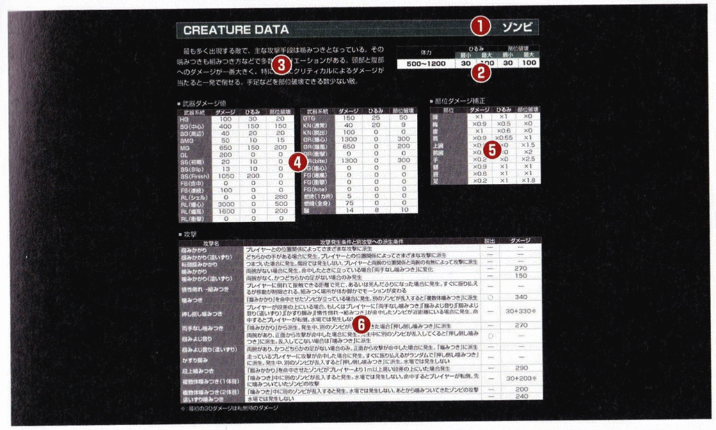




# クリーチャーデータ

『バイオハザードRE:2』に登場するすべてのクリーチャーの攻撃方法や武器ごとの与ダメージ基本値などのデータを掲載。

## クリーチャーデータの見方




**❶名称:** クリーチャーの名称
**❷能力値:** クリーチャーの能力値
体力…クリーチャーの体力
ひるみ…クリーチャーの最大ひるみ値と最小ひるみ値
部位破壊…クリーチャーの最大部位破壊値と最小部位破壊値
対炎体力…イビー専用の能力値。特定の攻撃でのみ減少(P.204)
弱点/目玉(弱点)体力…特定のクリーチャーにのみ設定されている弱点部位の体力
**❸コメント:** クリーチャーの特徴や行動の解説
**❹武器ダメージ値:** 武器カテゴリごとのダメージ値。詳しくはダメージ計算式を参照(P.027)。
武器系統…武器のカテゴリ。内訳は以下のとおり
HG…マチルダ、JMB Hp3、MUP、ブルーム Hc、SLS 60、サムライエッジ・オリジン(各種カスタム含む)、M 19、クイックドロウ・アーミー
SG(中心)…W 870から発射された弾丸の中心部
SG(周辺)…W 870から発射された弾丸の周辺部
SMG…MQ 11、LE 5
MG…SLS 60(強化弾)、ライトニングホーク
GL…GM79から発射された弾丸そのもの
SS(初期)…スパークショットの弾丸そのもの
SS(Slip)…スパークショットが命中したあとのチャージ
SS(Finish)…スパークショットのチャージの最後
FS(命中)…化学燃料火炎放射器の最初の命中
FS(連続)…化学燃料火炎放射器を連続放射した場合
RL(シェル)…ATM-4、対戦車ロケットの弾丸そのもの
RL(爆心)…ATM-4、対戦車ロケットの弾丸が命中したあとの爆発
RL(爆風)…ATM-4、対戦車ロケットの弾丸が命中したあとに発生する爆風
RL(衝撃)…ATM-4、対戦車ロケットの弾丸が命中したあとに発生する衝撃
GTG…ミニガン
KN(通常)…コンバットナイフで攻撃した場合
KN(脱出)…コンバットナイフで敵の掴みから脱出した場合
GR(爆心)…破片手榴弾の爆発
GR(爆風)…破片手榴弾が爆発したあとに発生する爆風
GR(衝撃)…破片手榴弾が爆発したあとに発生する衝撃
GR(bite)…破片手榴弾で敵の掴みから脱出した場合
FG(爆心)…閃光手榴弾の爆発
FG(爆風)…閃光手榴弾が爆発したあとに発生する爆風
FG(衝撃)…閃光手榴弾が爆発したあとに発生する衝撃
FG(bite)…閃光手榴弾で敵の掴みから脱出した場合
燃焼(1カ所)…焼夷弾や化学燃料火炎放射器で攻撃されたときに敵の体の一部が燃えた場合
燃焼(全身)…焼夷弾や化学燃料火炎放射器で攻撃されたときに敵の全身が燃えた場合
酸…硫酸弾で攻撃したあとの酸ダメージ
ダメージ…武器カテゴリごとのダメージ値
ひるみ…武器カテゴリごとのひるみ値
部位破壊…武器カテゴリごとの部位破壊値
**❺部位ダメージ補正:** 攻撃が命中した部位ごとのダメージ補正。詳しくはダメージ計算式を参照(P.027)
**❻攻撃:** クリーチャーの攻撃行動
攻撃名…攻撃の名称
攻撃発生条件と別攻撃への派生条件…クリーチャーがその攻撃を使用する条件と別の攻撃に派生する場合の条件
脱出…サブウェポン(コンバットナイフ、破片手榴弾、閃光手榴弾)で攻撃から脱出できるか
ダメージ…攻撃が1回命中した場合のダメージ。ダメージ値はランク5のときのダメージを記載(P.028)。実際のダメージはゲームモードと現在のランクによって変動する。複数回命中する可能性のある攻撃は、命中回数が増えるとそのぶんダメージが増加する。なお、「即死」と書いてあるものは、プレイヤーの残り体力に関係なく死亡する攻撃である



# ZOMBIE
## ゾンビ

「t-ウィルス」に感染し、一度死んで甦った人間。その醜悪な外見から、"生ける屍"を意味するゾンビと呼ばれる。筋組織の劣化や皮膚の鬱血が全身に見られる。知能は著しく低下しており、人としての理性は既にない。強い食欲のみに突き動かされ、人肉を求めてさまよう。











## CREATURE DATA ゾンビ

最も多く出現する敵で、主な攻撃手段は噛みつきとなっている。その噛みつきも組みつき方などで多数のバリエーションがある。頭部と腹部へのダメージが一番大きく、特に頭部にクリティカルによるダメージが当たると一発で倒せる。手足などを部位破壊できる数少ない敵。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| 500～1200 | 30 | 100 | 30 | 100 |

### ■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 100 | 30 | 20 |
| SG(中心) | 400 | 150 | 150 |
| SG(周辺) | 40 | 20 | 20 |
| SMG | 50 | 10 | 15 |
| MG | 650 | 150 | 200 |
| GL | 200 | 0 | 0 |
| SS(初期) | 20 | 10 | 0 |
| SS(Slip) | 13 | 10 | 0 |
| SS(Finish) | 1050 | 200 | 0 |
| FS(命中) | 0 | 0 | 0 |
| FS(連続) | 100 | 0 | 0 |
| RL(シェル) | 0 | 0 | 280 |
| RL(爆心) | 3000 | 0 | 500 |
| RL(爆風) | 1600 | 0 | 200 |
| RL(衝撃) | 0 | 0 | 0 |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 25 | 50 |
| KN(通常) | 40 | 20 | 9 |
| KN(脱出) | 100 | 0 | 0 |
| GR(爆心) | 1300 | 0 | 300 |
| GR(爆風) | 650 | 0 | 200 |
| GR(衝撃) | 0 | 0 | 0 |
| GR(bite) | 1300 | 0 | 300 |
| FG(爆心) | 0 | 0 | 0 |
| FG(爆風) | 0 | 0 | 0 |
| FG(衝撃) | 0 | 0 | 0 |
| FG(bite) | 0 | 0 | 0 |
| 燃焼(1カ所) | 5 | 0 | 0 |
| 燃焼(全身) | 75 | 0 | 0 |
| 酸 | 14 | 8 | 10 |

### ■ 部位ダメージ補正

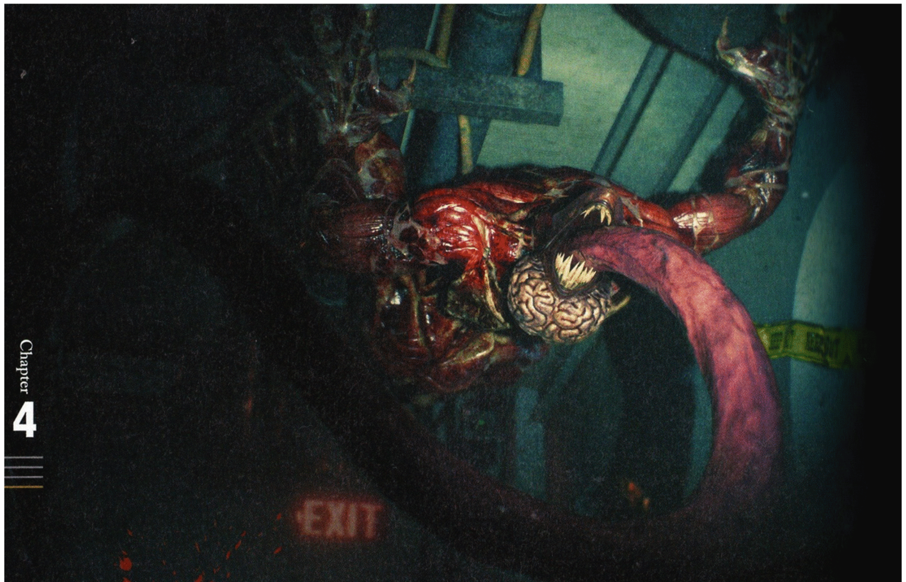
| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 頭 | ×1 | ×1 | ×0 |
| 胸 | ×0.9 | ×0.5 | ×0 |
| 腹 | ×1 | ×0.6 | ×0 |
| 肩 | ×0.9 | ×0.55 | ×1 |
| 上腕 | ×0.6 | ×0 | ×1.5 |
| 前腕 | ×0.2 | ×0 | ×2 |
| 手 | ×0.2 | ×0 | ×2.5 |
| 腿 | ×0.9 | ×1 | ×1 |
| 脛 | ×0.6 | ×1 | ×1 |
| 足 | ×0.2 | ×1 | ×1.8 |

### ■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 掴みかかり | プレイヤーとの位置関係によってさまざまな攻撃に派生 | — | — |
| 掴みかかり(這いずり) | どちらかの手がある場合に発生。プレイヤーとの位置関係によってさまざまな攻撃に派生 | — | — |
| 転倒掴みかかり | つまづいた場合に発生。階段では発生しない。プレイヤーと両腕の位置関係と両腕の有無によって攻撃に派生 | — | — |
| 噛みかかり | 両腕がない場合に発生。命中したときに立っている場合「両手なし噛みつき」に変化 | — | 270 |
| 噛みかかり(這いずり) | 両腕がなく、かつどちらかの足がない場合のみ発生 | — | 150 |
| 惰性倒れ→組みつき | プレイヤーに倒れて接触できる距離で死亡、あるいは死んだふりになった場合に発生。すぐに振り払えるが移動が制限される。組みつく場所が体か脚かでモーションが変わる | — | — |
| 噛みつき | 「掴みかかり」を命中させたゾンビが立っている場合に発生。別のゾンビが乱入すると「複数体噛みつき」に派生 | ○ | 340 |
| 押し倒し噛みつき | プレイヤーが段差の上にいる場合、もしくはプレイヤーに「両手なし噛みつき」「掴みよじ登り」「掴みよじ登り(這いずり)」「かすり掴み」「惰性倒れ→組みつき」が命中したゾンビが近距離にいる場合に発生。命中するとプレイヤーが転倒。水場では発生しない | — | 30+330※ |
| 両手なし噛みつき | 「噛みかかり」から派生。発生中、別のゾンビが攻撃してきた場合「押し倒し噛みつき」に派生 | — | 270 |
| 掴みよじ登り | 両腕があり、正面から攻撃が命中した場合に発生。発生中に別のゾンビが乱入してくると「押し倒し噛みつき」に派生。乱入してこない場合は「噛みつき」に派生 | ○ | — |
| 掴みよじ登り(這いずり) | 両腕があり、かつどちらかの足がない場合のみ。正面から攻撃が命中した場合に発生。「噛みつき」に派生 | — | — |
| かすり掴み | 走っているプレイヤーに攻撃が命中した場合に発生。すぐに振り払えるがランダムで「押し倒し噛みつき」に派生。発生中、別のゾンビが乱入すると「押し倒し噛みつき」に派生。水場では発生しない | — | — |
| 段上噛みつき | 「掴みかかり」を命中させたゾンビがプレイヤーより1m以上高い段差の上にいた場合発生 | — | 290 |
| 複数体噛みつき(1体目) | 「噛みつき」中に別のゾンビが乱入すると発生。水場では発生しない。命中するとプレイヤーが転倒。先に噛みついていたゾンビの攻撃 | — | 30+200※ |
| 複数体噛みつき(2体目) | 「噛みつき」中に別のゾンビが乱入すると発生。水場では発生しない。あとから噛みついてきたゾンビの攻撃 | — | 200 |
| 這いずり噛みつき | 水場では発生しない | — | 240 |

※:最初の30ダメージは転倒時のダメージ






# LICKER
## リッカー

ゾンビ化した人間が、その肉体をさらに「t-ウィルス」に侵食され、突然変異を遂げたもの。視覚器官を完全に失っているため、目視で目標を捉えられない。 しかし、その代わりとして聴覚が異常発達しており、獲物が立てるわずかな音を頼りに接近し、舌や爪で攻撃する。

### CREATURE DATA リッカー

壁面や天井にへばりつきながらジャンプし接近してくる。動きが素早いため狙いがつけにくいので、ショットガンやグレネードランチャーのような広範囲にわたって攻撃できる武器で対処したい。地上にいるときに閃光手榴弾でひるませると暴れだすので注意しよう。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| 1500 | 31 | 85 | — | — |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 80 | 15 | — |
| SG(中心) | 170 | 40 | — |
| SG(周辺) | 35 | 10 | — |
| SMG | 70 | 3 | — |
| MG | 650 | 100 | — |
| GL | 200 | 0 | — |
| SS(初期) | 20 | 10 | — |
| SS(Slip) | 13 | 10 | — |
| SS(Finish) | 3000 | 200 | — |
| FS(命中) | 0 | 0 | — |
| FS(連続) | 100 | 0 | — |
| RL(シェル) | 0 | 0 | — |
| RL(爆心) | 3000 | 0 | — |
| RL(爆風) | 1600 | 0 | — |
| RL(衝撃) | 0 | 0 | — |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 25 | — |
| KN(通常) | 72 | 20 | — |
| KN(脱出) | 100 | 0 | — |
| GR(爆心) | 1300 | 0 | — |
| GR(爆風) | 650 | 0 | — |
| GR(衝撃) | 0 | 0 | — |
| GR(bite) | 1300 | 0 | — |
| FG(爆心) | 0 | 0 | — |
| FG(爆風) | 0 | 0 | — |
| FG(衝撃) | 0 | 0 | — |
| FG(bite) | 0 | 0 | — |
| 燃焼(1カ所) | 8 | 10 | — |
| 燃焼(全身) | 86 | 100 | — |
| 酸 | 40 | 8 | — |

■ 部位ダメージ補正

| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 頭 | ×1.2 | ×1 | — |
| 胸 | ×1 | ×1 | — |
| 腹 | ×1 | ×1 | — |
| 上腕 | ×1 | ×1 | — |
| 手 | ×1 | ×1 | — |
| 腿 | ×1 | ×1 | — |
| 脛 | ×1 | ×1 | — |
| 足 | ×1 | ×1 | — |

■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| ひっかき | 地上にいるとき、プレイヤーの近距離にいる場合に発生 | — | 300 |
| ジャンプひっかき | 地上にいるとき、プレイヤーの近距離にいない場合に発生 | — | 450 |
| 立体ジャンプひっかき | 天井や壁にいる場合に発生 | — | 400 |
| 舌攻撃 | 地上にいてプレイヤーの近距離にいないとき、もしくは天井や壁にいる場合に発生 | — | 200 |
| 掴みかかり | 地上、もしくは天井にいる場合に発生 | ○ | 395 |
| 暴れ | 地上にいるときのみ、閃光手榴弾でひるんだ場合に発生 | — | 100 |





### CREATURE DATA ゾンビ犬

攻撃力は低いが一度にたくさん出現することが多く、また素早いため意外と厄介。拡散する武器だと攻撃を命中させやすいが、弾薬がもったいないのでハンドガンで攻撃しよう。噛みつき(打撃)のジャンプ中に攻撃を命中させると与ダメージが3倍になる。これを狙って攻撃しよう。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| 280〜320 | 20 | 80 | — | — |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 100 | 30 | — |
| SG(中心) | 400 | 20 | — |
| SG(周辺) | 80 | 10 | — |
| SMG | 70 | 7 | — |
| MG | 650 | 100 | — |
| GL | 200 | 0 | — |
| SS(初期) | 20 | 10 | — |
| SS(Slip) | 13 | 10 | — |
| SS(Finish) | 1050 | 200 | — |
| FS(命中) | 0 | 0 | — |
| FS(連続) | 100 | 0 | — |
| RL(シェル) | 0 | 0 | — |
| RL(爆心) | 3000 | 0 | — |
| RL(爆風) | 1600 | 0 | — |
| RL(衝撃) | 0 | 0 | — |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 25 | — |
| KN(通常) | 72 | 20 | — |
| KN(脱出) | 100 | 0 | — |
| GR(爆心) | 1300 | 0 | — |
| GR(爆風) | 650 | 0 | — |
| GR(衝撃) | 0 | 0 | — |
| GR(bite) | 1300 | 0 | — |
| FG(爆心) | 0 | 0 | — |
| FG(爆風) | 0 | 0 | — |
| FG(衝撃) | 0 | 0 | — |
| FG(bite) | 0 | 0 | — |
| 燃焼(1カ所) | 5 | 10 | — |
| 燃焼(全身) | 30 | 100 | — |
| 酸 | 28 | 8 | — |

■ 部位ダメージ補正

| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 頭 | ×1 | ×1.5 | — |
| 胴体 | ×1 | ×1 | — |
| 脚 | ×1 | ×0.2 | — |

■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 吠える | プレイヤーを発見したときに発生 | — | — |
| 噛みつき(打撃) | プレイヤーが近距離にいる場合に発生 | — | 180 |
| 正面噛みつき | 正面から攻撃が命中した場合に発生 | ○ | 200 |
| 背後噛みつき | 背後から攻撃が命中した場合に発生 | — | 200 |

# ZOMBIE DOG
## ゾンビ犬

人に飼育されていたドーベルマンが、「t-ウィルス」に感染したもの。「t-ウィルス」の影響で皮膚の腐敗が著しく進行しているが、移動速度、跳躍力、耐久力、そして凶暴性ははるかに向上。犬の習性から群れをなして目標を攻撃する能力に優れている。





# IVY
## イビー

アンブレラ地下研究所「NEST」で研究されていた「プラント43」に捕らえられた人間のなれの果て。プラント43は、自身の種子を散布するため、人間に種子を植えつけることで「移動する果実」の役割を与えた。種子を守るためなのか、非常に強い生命力を持つ。

### CREATURE DATA　イビー

イビーの攻撃を受けた場合、サブウェポンを使って脱出しないと即死してしまう。もし、サブウェポンを所持していないなら、戦闘を避けたほうが無難だ。

体力を0にするか、全身にある黄色い球茎（弱点）をすべて破壊すると倒せるが、時間が経過すると復活する。完全に死亡させるには、対炎体力を0にする必要がある。これはグレネードランチャー（焼夷弾のみ）、火炎放射器、ロケットランチャー、そしてそれらで燃焼したときのダメージでのみ減少可能。また、ダウンしていない場合、対炎体力へのダメージは20%に低下する。まずはダウンさせること。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| 1500 | 20 | 100 | — | — |

| 対炎体力 | 球茎（弱点）体力 |
|---|---|
| 720 | 45 |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 100 | 30 | — |
| SG（中心） | 400 | 150 | — |
| SG（周辺） | 40 | 20 | — |
| SMG | 70 | 10 | — |
| MG | 650 | 150 | — |
| GL | 590 | 0 | — |
| SS（初期） | 20 | 10 | — |
| SS（Slip） | 13 | 10 | — |
| SS（Finish） | 1050 | 200 | — |
| FS（命中） | 0 | 0 | — |
| FS（連続） | 35 | 0 | — |
| RL（シェル） | 0 | 0 | — |
| RL（爆心） | 3000 | 0 | — |
| RL（爆風） | 1600 | 0 | — |
| RL（衝撃） | 0 | 0 | — |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 25 | — |
| KN（通常） | 70 | 40 | — |
| KN（脱出） | 100 | 0 | — |
| GR（爆心） | 1300 | 0 | — |
| GR（爆風） | 650 | 0 | — |
| GR（衝撃） | 0 | 0 | — |
| GR（bite） | 1300 | 0 | — |
| FG（爆心） | 0 | 0 | — |
| FG（爆風） | 0 | 0 | — |
| FG（衝撃） | 0 | 0 | — |
| FG（bite） | 0 | 0 | — |
| 燃焼（1カ所） | 10 | 10 | — |
| 燃焼（全身） | 25 | 100 | — |
| 酸 | 80 | 8 | — |

■ 部位ダメージ補正

| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 頭 | ×1.2 | ×1.5 | — |
| 胸 | ×1 | ×0.5 | — |
| 腹 | ×1 | ×0.6 | — |
| 肩 | ×1 | ×0.55 | — |
| 上腕 | ×1 | ×0.5 | — |
| 肘 | ×1 | ×0 | — |
| 手 | ×1 | ×0.5 | — |
| 腿 | ×1 | ×0.8 | — |
| 脛 | ×1 | ×0.8 | — |
| 足 | ×1 | ×0.5 | — |
| 弱点 | ×1 | ×1 | — |

■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 掴み | プレイヤーが近距離にいる場合に発生。脱出できないと即死 | ○ | 即死 |





### CREATURE DATA　G成体

命中と同時に毒を与えてくる組技が厄介なので、なるべく接近しないこと。また、G成体が生み出すG幼体の破裂に巻き込まれると、毒になることがある。毒は回復しないと行動が制限されるため、即座に回復しよう（P.023）。ちなみに、G幼体は攻撃が命中すると死亡する。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| 2000～2500 | 20 | 100 | 90 | 100 |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 83 | 8 | 12 |
| SG（中心） | 140 | 15 | 60 |
| SG（周辺） | 40 | 4 | 20 |
| SMG | 65 | 2 | 5 |
| MG | 580 | 40 | 270 |
| GL | 200 | 0 | 0 |
| SS（初期） | 20 | 0 | 10 |
| SS（Slip） | 13 | 0 | 10 |
| SS（Finish） | 2400 | 200 | 200 |
| FS（命中） | 0 | 0 | 0 |
| FS（連続） | 150 | 0 | 0 |
| RL（シェル） | 0 | 0 | 280 |
| RL（爆心） | 6000 | 0 | 500 |
| RL（爆風） | 3200 | 0 | 200 |
| RL（衝撃） | 0 | 0 | 0 |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 25 | 50 |
| KN（通常） | 72 | 20 | 130 |
| KN（脱出） | 100 | 0 | 0 |
| GR（爆心） | 900 | 0 | 300 |
| GR（爆風） | 450 | 0 | 200 |
| GR（衝撃） | 0 | 0 | 0 |
| GR（bite） | 900 | 0 | 300 |
| FG（爆心） | 0 | 0 | 0 |
| FG（爆風） | 0 | 0 | 0 |
| FG（衝撃） | 0 | 0 | 0 |
| FG（bite） | 0 | 0 | 0 |
| 燃焼（1カ所） | 12 | 20 | 10 |
| 燃焼（全身） | 60 | 100 | 30 |
| 酸 | 48 | 8 | 8 |

■ 部位ダメージ補正

| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 頭 | ×0.3 | ×0.8 | — |
| 胴体 | ×0.2 | ×0.7 | — |
| 幼体を産む器官 | ×0.6 | ×1 | — |
| 腕 | ×0.2 | ×0.6 | — |
| 脚 | ×0.3 | ×1.5 | — |
| 左肩の目玉 | ×1.2 | ×1 | — |
| 目玉を覆う組織 | ×0 | ×0 | ×1 |

■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 右フック | プレイヤーの至近距離にいる場合に発生 | — | 150 |
| アッパー | プレイヤーの至近距離から近距離にいる場合のみ発生 | — | 250 |
| 近距離掴み | プレイヤーの至近距離にいる場合に発生。命中すると「組技」に派生 | — | — |
| パンチ | プレイヤーの近距離にいる場合に発生。はずすと「パンチ（2段目）」に派生 | — | 300 |
| パンチ（2段目） | 「パンチ」をはずした場合に発生 | — | 200 |
| 正面たたきつけ | プレイヤーの近距離から中距離にいる場合に発生 | — | 450 |
| 幼体吐き | プレイヤーが至近距離にいない場合に発生。プレイヤーが遠くにいるほど多くのG幼体を生み出す。生み出されたG幼体はランダムでG幼体（毒）になる。行動中にプレイヤーが至近距離にまで接近した場合、行動をキャンセルする | — | 200 |
| 遠距離掴み | プレイヤーが近距離にいない場合に発生。命中すると「組技」に派生 | — | — |
| 背後たたきつけ | プレイヤーが背後にいて、かつ近距離ではない場合に発生 | — | 300 |
| 背後なぎ払い | プレイヤーが近距離かつ背後にいる場合に発生 | — | 300 |
| 組技 | 「近距離掴み」もしくは「遠距離掴み」から派生。プレイヤーにダメージを与えた場合、同時に毒を付与する | ○ | 300 |
| G幼体破裂 | G幼体に接触すると発生 | — | — |
| G幼体（毒）破裂 | G幼体（毒）に接触すると発生。命中した場合、毒を付与する | — | — |

# G-ADULT
## G成体

Gの「胚」を植え付けられた生物が激しい拒絶反応を起こすことによって生まれるクリーチャー。「G細胞」の強引な疑似複製により、宿主の体を突き破るように新たな肉体を発生させている。口から「幼体」を次々と吐き出して攻撃を行う。



## CREATURE DATA タイラント

特定のタイミングになると出現してマップを徘徊し、プレイヤーを発見すると攻撃を仕掛けてくる。首尾よく倒せたとしても時間経過で復活するため、攻撃するメリットはない。どうしても倒したい場合は、比較的ダメージを与えやすい頭部に攻撃を集中させるといい。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| 1500 | 20 | 100 | — | — |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 150 | 15 | — |
| SG(中心) | 400 | 40 | — |
| SG(周辺) | 40 | 5 | — |
| SMG | 70 | 7 | — |
| MG | 650 | 100 | — |
| GL | 200 | 0 | — |
| SS(初期) | 20 | 10 | — |
| SS(Slip) | 13 | 10 | — |
| SS(Finish) | 1050 | 200 | — |
| FS(命中) | 0 | 0 | — |
| FS(連続) | 100 | 0 | — |
| RL(シェル) | 0 | 0 | — |
| RL(爆心) | 3000 | 0 | — |
| RL(爆風) | 1600 | 0 | — |
| RL(衝撃) | 0 | 0 | — |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 25 | — |
| KN(通常) | 72 | 20 | — |
| KN(脱出) | 100 | 0 | — |
| GR(爆心) | 1300 | 0 | — |
| GR(爆風) | 650 | 0 | — |
| GR(衝撃) | 0 | 0 | — |
| GR(bite) | 1300 | 0 | — |
| FG(爆心) | 0 | 0 | — |
| FG(爆風) | 0 | 0 | — |
| FG(衝撃) | 0 | 0 | — |
| FG(bite) | 0 | 0 | — |
| 燃焼(1カ所) | 5 | 10 | — |
| 燃焼(全身) | 30 | 100 | — |
| 酸 | 28 | 8 | — |

■ 部位ダメージ補正

| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 頭 | ×1 | ×1 | — |
| 体※ | ×0.2 | ×0.2 | — |
| 腕※ | ×0.2 | ×0.2 | — |
| 脚※ | ×0.2 | ×0.2 | — |

※：ハンドガン、ショットガン(周辺)、サブマシンガン、ナイフは頭部以外に無効

■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| フック | プレイヤーが近距離にいる場合に発生 | — | 300 |
| スレッジハンマー | フックがはずれたとき、プレイヤーがタイラント正面にいる場合に発生 | — | 300 |
| 歩きパンチ | プレイヤーが武器を構えて、その射線上にタイラントがいる場合に発生 | — | 300 |
| 振り向き殴り | プレイヤーが背後にいる場合に発生 | — | 200 |
| 旋回殴り | プレイヤーが横にいる場合に発生 | — | 200 |
| 掴み | 攻撃が命中したとき、ランダムに発生。脱出できないと即死 | ○ | 即死 |
| 掴み投げ | 移動中、横にプレイヤーがいる場合発生。命中するとプレイヤーが転倒 | — | 100 |
| 暴れ | 閃光手榴弾が命中した場合に発生 | — | 150 |
| 飛び降り | はしごから飛び降りたときに発生 | — | 200 |







# TYRANT
## タイラント

"究極の生命体"を目指して開発された「B.O.W.」。驚異的な戦闘能力を有し、生命力も極めて高い。「t-ウィルス」の影響下にあるB.O.W.の多くは知能の著しい低下が見られるが、彼らとは異なり命令を遂行するための一定の思考能力を持つ。









# SUPER TYRANT
## スーパータイラント

リミッター機能を備えた防護コートが外れたタイラントの姿。リミッターの解除により、イレギュラーではあるものの、凶暴性・敏捷性といった兵器としての能力は格段に向上している。











## CREATURE DATA　スーパータイラント

ハンドガンやショットガンのような"普通の武器"では、ダメージをほぼ与えられない強敵。手持ちの武器でけん制しつつ、反撃のチャンスが来るのを待とう。攻撃はどれも強力なので、ダメージ軽減効果を持つ調合したハーブ（緑＋赤＋青）などを使うと安全に戦える。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| ??? | 100 | 100 | — | — |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ※ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 100 | 6 | — |
| SG(中心) | 400 | 15 | — |
| SG(周辺) | 40 | 6 | — |
| SMG | 70 | 6 | — |
| MG | 650 | 20 | — |
| GL | 200 | 0 | — |
| SS(初期) | 20 | 10 | — |
| SS(Slip) | 13 | 10 | — |
| SS(Finish) | 1050 | 200 | — |
| FS(命中) | 0 | 0 | — |
| FS(連続) | 100 | 0 | — |
| RL(シェル) | 0 | 0 | — |
| RL(爆心) | 3000 | 0 | — |
| RL(爆風) | 1600 | 0 | — |
| RL(衝撃) | 0 | 0 | — |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ※ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 9 | — |
| KN(通常) | 72 | 20 | — |
| KN(脱出) | 100 | 0 | — |
| GR(爆心) | 1300 | 0 | — |
| GR(爆風) | 650 | 0 | — |
| GR(衝撃) | 0 | 0 | — |
| GR(bite) | 1300 | 0 | — |
| FG(爆心) | 0 | 0 | — |
| FG(爆風) | 0 | 0 | — |
| FG(衝撃) | 0 | 0 | — |
| FG(bite) | 0 | 0 | — |
| 燃焼(1カ所) | 5 | 10 | — |
| 燃焼(全身) | 30 | 100 | — |
| 酸 | 28 | 8 | — |

※：飛び掛かり中は無効、ダッシュアッパー中は3倍、ダッシュアッパーのダッシュ中は15倍

■ 部位ダメージ補正

| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 頭 | — | ×1 | — |
| 体 | — | ×0.7 | — |
| 左腕 | — | ×0.5 | — |
| 右腕 | — | ×0.5 | — |
| 脚 | — | ×0 | — |
| 心臓 | — | ×1 | — |

■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| ひっかき | プレイヤーが近距離にいる場合に発生 | — | 350(200)※1 |
| ひっかき(派生) | 「ひっかき」が命中しなかったとき、まだプレイヤーが近距離にいる場合に発生 | — | 350(200)※1 |
| 2連ひっかき | プレイヤーが近距離にいる場合に発生。攻撃判定が2回ある | — | 350※2 |
| 振り向き攻撃 | プレイヤーが背後にいる場合に発生。左右で攻撃モーションが異なる | — | 350(200)※1 |
| 突き | プレイヤーが中距離にいる場合に発生 | — | 500 |
| 飛び掛かり | プレイヤーが遠距離にいる、もしくは2連ひっかきが命中しなかった場合に発生 | — | 500 |
| ダッシュアッパー | プレイヤーが遠距離にいる場合に発生 | — | 1300 |
| ダッシュアッパー(即死) | プレイヤーが持つロケットランチャーの残弾がなくなったとき、遠距離にいる場合に発生 | — | 即死 |
| ガレキ壊し | タイラントが歩いているとき、進行方向にガレキがある場合に発生 | — | 350(200)※1 |

※1：直撃ではなくかすった場合は()内のダメージに変化
※2：1発あたりのダメージ。2発当たった場合はダメージも2回発生する





# G Stage1

## G第1形態

アンブレラの特殊部隊の襲撃を受けたウィリアム・バーキンが、自身の体に「G-ウィルス」を投与することで変異したものが、通称「G」である。驚異的生命力と強靭な腕力を得たことによって、襲撃者たちを殺害・排除。しかし、徐々に人格と理性を失い、凶暴化してしまう。









## CREATURE DATA　G第1形態

比較的おとなしいWモードと、暴れまわるGモードを交互に切り替える。頭部とGモードのときに露出する右肩の目玉が弱点なので、ここを狙って攻撃すること。しかし、弱点を狙うことに固執して攻撃を受けては元も子もないので、距離を取りつつ弱点周辺を攻撃するぐらいの安全策でかまわない。戦場にあるボンベが壊れた時に離れすぎると姿を隠し、突如背後から現れることがある。その場にいると危険だが、天井のある場所では出現しないため態勢を整えてから走りだそう。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| 5000 | 100 | 100 | — | — |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 100 | 25 | — |
| SG(中心) | 100 | 20 | — |
| SG(周辺) | 15 | 15 | — |
| SMG | 70 | 15 | — |
| MG | 650 | 100 | — |
| GL | 200 | 0 | — |
| SS(初期) | — | — | — |
| SS(Slip) | — | — | — |
| SS(Finish) | — | — | — |
| FS(命中) | — | — | — |
| FS(連続) | — | — | — |
| RL(シェル) | 0 | 0 | — |
| RL(爆心) | 3000 | 0 | — |
| RL(爆風) | 1600 | 0 | — |
| RL(衝撃) | 0 | 0 | — |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 25 | — |
| KN(通常) | 61 | 20 | — |
| KN(脱出) | 100 | 0 | — |
| GR(爆心) | 800 | 50 | — |
| GR(爆風) | 400 | 50 | — |
| GR(衝撃) | 0 | 0 | — |
| GR(bite) | 800 | 0 | — |
| FG(爆心) | 0 | 0 | — |
| FG(爆風) | 0 | 0 | — |
| FG(衝撃) | 0 | 0 | — |
| FG(bite) | 0 | 0 | — |
| 燃焼(1カ所) | 3 | 10 | — |
| 燃焼(全身) | 18 | 100 | — |
| 酸 | 15 | 8 | — |

■ 部位ダメージ補正※

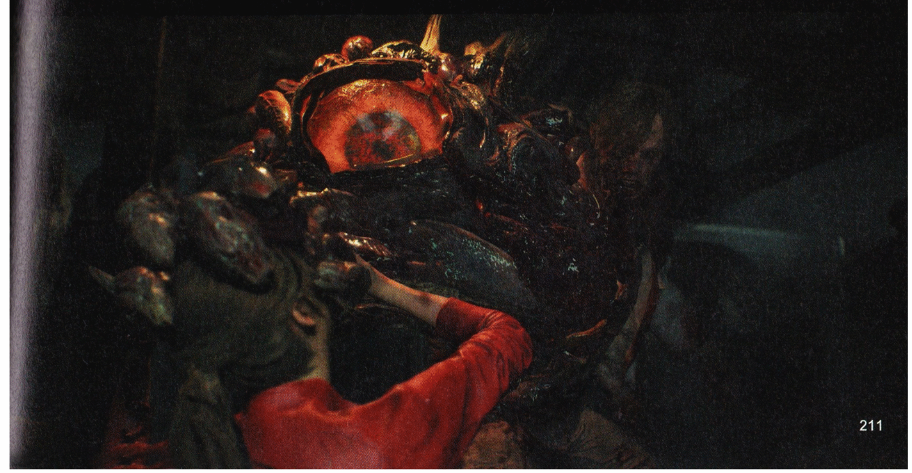
| 部位 | ダメージ | ひるみW | ひるみG |
|---|---|---|---|
| 頭 | ×1 | ×4 | ×0.45 |
| 体 | ×0.8 | ×1 | ×0.3 |
| 左腕 | ×0.8 | ×1.5 | ×0.3 |
| 右腕 | ×0.5 | ×1.5 | ×0.3 |
| 脚 | ×0.8 | ×2 | ×0.45 |
| 目玉(Gモードのみ) | ×1 | — | ×0.65 |

※：「ひるみW」はWモード時に、「ひるみG」はGモード時に使用

■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| その場振り | Wモードのみ。プレイヤーが近距離にいる場合に発生 | — | 170 |
| その場振り・2連 | Wモードのみ。プレイヤーが近距離にいる場合に発生。攻撃判定が2回発生 | — | 170※ |
| その場振り・3連 | Wモードのみ。プレイヤーが近距離にいる場合に発生。攻撃判定が3回発生 | — | 170※ |
| 歩き振り | Wモードのみ。プレイヤーが中距離にいる場合に発生 | — | 170 |
| 歩き振り・2連 | Wモードのみ。プレイヤーが中距離にいる場合に発生。攻撃判定が2回発生。モーションが異なる攻撃が2種類あるがダメージは同じ | — | 170※ |
| 歩き振り・3連 | Wモードのみ。プレイヤーが中距離にいる場合に発生。攻撃判定が3回発生 | — | 170※ |
| Gモード移行 | Wモードのみ。一定時間が経過すると発生。発生するとG第1形態がGモードになる | — | — |
| 掴み攻撃 | Gモードのみ。プレイヤーが近距離にいる場合に発生 | ○ | 450 |
| 単発・横振り | Gモードのみ。プレイヤーが近距離にいる場合に発生 | — | 340 |
| 単発・縦振り | Gモードのみ。プレイヤーが近距離にいる場合に発生 | — | 340 |
| 振り回し攻撃 | Gモードのみ。G第1形態のHPが低下しているとき、プレイヤーが中距離にいる場合に発生。攻撃判定が4回発生 | — | 340※ |
| 歩き縦振り | Gモードのみ。プレイヤーが中距離にいる場合に発生。攻撃判定が3回発生 | — | 340※ |
| すり抜け防止攻撃 | Gモードのみ。プレイヤーがG第1形態の左側をすり抜けようとした場合に発生 | — | 100 |
| Wモード移行 | Gモードのみ。Gモードになって一定時間が経過すると発生。G第1形態の体力が低下しているときは発生しない。発生するとG第1形態がWモードになる | — | — |
| びっくり掴み | Gモードのみ。ボンベが壊れて視界が悪くなっている場合に発生。プレイヤーの頭上に天井がある場合は発生しない。使用するとWモードになる | — | — |

※：1発あたりのダメージ。当たったぶんだけダメージが加算される





# G Stage2
## G第2形態

一世代で終わりを迎える「t-ウィルス」とは異なり、感染した生物が遺伝子レベルで進化・変貌し、子孫まで残せる悪魔の発明が「G-ウィルス」。最初の進化である第2形態では上半身全体にG細胞の浸食が進み、ウィリアムとは別の新たな頭部が出現。右腕がさらに肥大化した。









## CREATURE DATA　G第2形態

最初は天井から爪だけ出して攻撃してくる。これを避け続けると室内に侵入してくるので、G第2形態が入ってきた入り口から浄水施設建設予定地まで脱出しよう。

浄水施設建設予定地である肩と背中の目玉を狙って攻撃を繰り返そう。しかし、体力を0にしたとしても、しばらくすると体力が少量回復して復活してしまう。倒すにはクレーンを動かしてコンテナをぶつける必要があるので、ダウンしたところに命中させよう。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| 24000 | 20 | 100 | — | — |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 100 | 7 | — |
| SG(中心) | 400 | 25 | — |
| SG(周辺) | 40 | 4 | — |
| SMG | 70 | 2 | — |
| MG | 650 | 40 | — |
| GL | 200 | 0 | — |
| SS(初期) | 20 | 10 | — |
| SS(Slip) | 13 | 10 | — |
| SS(Finish) | 2000 | 200 | — |
| FS(命中) | 0 | 0 | — |
| FS(連続) | 200 | 5 | — |
| RL(シェル) | 24000 | 0 | — |
| RL(爆心) | 3600 | 0 | — |
| RL(爆風) | 1600 | 0 | — |
| RL(衝撃) | 0 | 0 | — |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 25 | — |
| KN(通常) | 72 | 20 | — |
| KN(脱出) | 100 | 0 | — |
| GR(爆心) | 1300 | 0 | — |
| GR(爆風) | 650 | 0 | — |
| GR(衝撃) | 0 | 0 | — |
| GR(bite) | 1300 | 0 | — |
| FG(爆心) | 0 | 0 | — |
| FG(爆風) | 0 | 0 | — |
| FG(衝撃) | 0 | 0 | — |
| FG(bite) | 0 | 0 | — |
| 燃焼(1カ所) | 25 | 0 | — |
| 燃焼(全身) | 125 | 20 | — |
| 酸 | 28 | 2 | — |

■ 部位ダメージ補正

| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 頭 | ×1 | ×1.4 | — |
| ウィリアム頭 | ×0.85 | ×0.8 | — |
| 胴体 上 | ×0.85 | ×0.4 | — |
| 胴体 下 | ×0.85 | ×0.4 | — |
| 腕 | ×0.85 | ×0 | — |
| ウィリアム腕 | ×0.85 | ×0 | — |
| 脚 | ×0.85 | ×0 | — |
| 肩目玉 | ×1.5 | ×1.3 | — |
| 背中目玉 | ×1.95 | ×1.45 | — |

■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 天井攻撃 | 登場直後に発生。以降、「天井攻撃」発生後から7秒±1秒が経過するごとに発生。登場してから40秒が経過すると発生しない。攻撃時に出現する腕を攻撃して250ダメージを与えるごとに、天井攻撃が発生しなくなるまでの秒数が短くなる | — | 100 |
| 室内侵入 | 登場から40秒経過する。プレイヤーがいる部屋に侵入してくる | — | — |
| その場攻撃 | 室内、もしくは浄水施設建設予定地にいる場合に発生。プレイヤーが至近距離にいる場合に発生 | — | 240 |
| 右上攻撃 | 室内、もしくは浄水施設建設予定地にいる場合に発生。プレイヤーが至近距離から近距離にいる場合に発生。攻撃判定が2回発生。2回ともはずれた場合は「右上攻撃(追加)」に派生 | — | 240※1 |
| 右上攻撃(追加) | 「右上攻撃」が2回ともはずれた場合に発生 | — | 320 |
| 右下攻撃 | 室内、もしくは浄水施設建設予定地にいる場合に発生。プレイヤーが至近距離から近距離にいる場合に発生。攻撃判定が2回発生。2回ともはずれた場合は「右下攻撃(追加)」に派生 | — | 240※1 |
| 右下攻撃(追加) | 「右下攻撃」が2回ともはずれた場合に発生 | — | 320 |
| 縦攻撃 | 室内、もしくは浄水施設建設予定地にいる場合に発生。プレイヤーが中距離にいる場合に発生 | — | 320 |
| 走り攻撃 | プレイヤーが通路に逃げ込んだ場合、もしくは浄水施設建設予定地にいる場合に発生 | — | 320 |
| 走り攻撃コンボ | プレイヤーが通路に逃げ込んだ場合に発生 | — | 240+320※2 |
| 5連コンボ(通路・4連) | プレイヤーが通路に逃げ込んだ場合に発生。「走り攻撃」もしくは「走り攻撃コンボ」発生後、プレイヤーが至近距離にいる場合に発生。攻撃判定が4回発生。4回目の攻撃終了後に「5連コンボ(通路・フィニッシュ)」に派生 | — | 240※1 |
| 5連コンボ(通路・フィニッシュ) | 「5連コンボ(通路・4連)」から派生 | — | 320 |
| 掴み攻撃 | 浄水施設建設予定地にいる場合に発生。プレイヤーが近距離にいる場合に発生。脱出できないと即死 | ○ | 即死 |
| 5連コンボ(クレーン・4連) | 浄水施設建設予定地にいる場合に発生。プレイヤーが近距離から中距離にいる場合に発生。攻撃判定が4回発生。4回目の攻撃終了後に「5連コンボ(クレーン・フィニッシュ)」に派生 | — | 240※1 |
| 5連コンボ(クレーン・フィニッシュ) | 「5連コンボ(クレーン・4連)」から派生 | — | 320 |
| 背後攻撃 | 浄水施設建設予定地にいる場合に発生。プレイヤーが近距離かつ背後にいる場合に発生 | — | 240 |
| 走り攻撃(掴み) | STANDARDもしくはHARDCOREのみ。浄水施設建設予定地にいるとき、クレーン動作中のみ発生。脱出できないと即死 | ○ | 即死 |
| 走り攻撃(縦) | ASSISTEDのみ。浄水施設建設予定地にいるとき、クレーン動作中のみ発生 | — | 320 |

※1：1発あたりのダメージ。当たったぶんだけダメージが加算される
※2：前半の240ダメージは1発目、後半の320ダメージは2発目





# G Stage3

## G第3形態

2度目の進化を終えたG第3形態では、ほぼ全身にG細胞の浸食が進行し、ウィリアムとしての原型を留めない外観となった。肩位置からは翼のような新たな腕が出現。右肩以外にも左足および心臓付近に複数の眼球が形成された。また、身体能力も飛躍的に上昇している。











## CREATURE DATA　G第3形態

体力を一定値以下にするか、目玉をすべて破壊するとモードが切り替わっていく。最終形態である暴走モードは胸部の目玉が弱点なので、ここを狙って攻撃すること。シリンダーや柱を投げつけてくる攻撃は広範囲に命中判定が発生するため、走って逃げること。ただし、引っこ抜いている最中は無防備になる。危険だが、このスキに目玉を破壊するという方法もある。硫酸弾や閃光手榴弾でひるませられるが、使うごとにひるむ時間が短くなっていくので頼り過ぎないように。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| 15000 | 20 | 100 | — | — |

| 通常モード:目玉(弱点)体力 | | |
|---|---|---|
| 右肩 | 左脚 | 背中 |
| 450 | 300 | 190 |

| 本気モード:目玉(弱点)体力 | | |
|---|---|---|
| 右肩 | 左脚 | 背中 |
| 900 | 500 | 190 |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 100 | 30 | — |
| SG(中心) | 220 | 10 | — |
| SG(周辺) | 22 | 5 | — |
| SMG | 60 | 7 | — |
| MG | 500 | 100 | — |
| GL | 450 | 0 | — |
| SS(初期) | 20 | 10 | — |
| SS(Slip) | 10 | 10 | — |
| SS(Finish) | 1600 | 200 | — |
| FS(命中) | 0 | 0 | — |
| FS(連続) | 100 | 0 | — |
| RL(シェル) | 0 | 0 | — |
| RL(爆心) | 3000 | 0 | — |
| RL(爆風) | 1600 | 0 | — |
| RL(衝撃) | 0 | 0 | — |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 25 | — |
| KN(通常) | 72 | 20 | — |
| KN(脱出) | 100 | 0 | — |
| GR(爆心) | 1300 | 0 | — |
| GR(爆風) | 650 | 0 | — |
| GR(衝撃) | 0 | 0 | — |
| GR(bite) | 1300 | 0 | — |
| FG(爆心) | 0 | 0 | — |
| FG(爆風) | 0 | 0 | — |
| FG(衝撃) | 0 | 0 | — |
| FG(bite) | 0 | 0 | — |
| 燃焼(1カ所) | 2 | 10 | — |
| 燃焼(全身) | 15 | 100 | — |
| 酸 | 14 | 8 | — |

■ 部位ダメージ補正

| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 頭 | ×0.8 | — | — |
| 体 | ×0.5 | — | — |
| 腕 | ×0.5 | — | — |
| 大腕 | ×0.5 | — | — |
| 脚 | ×0.5 | — | — |
| 目玉 | ×1 | — | — |
| 弱点(露出時) | ×1 | — | — |

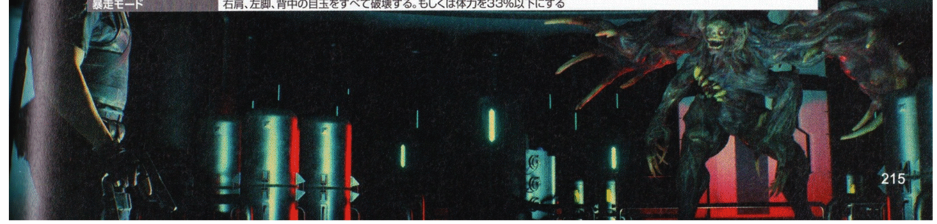
■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 左ひっかき | プレイヤーが至近距離にいる場合に発生。本気モード、暴走モードの場合、攻撃をはずしたとき「右たたきつけ(派生)」に派生 | — | 400 |
| 右たたきつけ(派生) | 「左ひっかき」から派生 | — | 400 |
| 右ひっかき | 通常モードのみ。プレイヤーが至近距離にいる場合に発生 | — | 400 |
| 右たたきつけ | プレイヤーが近距離にいる場合に発生。本気モード、暴走モードの場合、攻撃をはずしたとき「左なぎ払い」に派生 | — | 800 |
| 左なぎ払い(派生) | 「右たたきつけ」から派生 | — | 400 |
| 左突き | 通常モードのみ。プレイヤーが近距離にいる場合に発生 | — | 500 |
| 左アッパー | 本気モード、暴走モードのみ。プレイヤーが近距離にいる場合に発生。攻撃をはずした場合「右ひっかき(派生)」に派生 | — | 500 |
| 右ひっかき(派生) | 「左アッパー」から派生 | — | 500 |
| うしろなぎ払い | プレイヤーが背後にいる場合に発生。本気モード、暴走モードの場合、攻撃をはずしたとき「左ひっかき(派生)」に派生 | — | 400／500※1 |
| 左ひっかき(派生) | 「うしろなぎ払い」から派生 | — | 400 |
| ダッシュ攻撃 | 通常モードのみ。プレイヤーが遠距離にいる場合に発生 | — | 500／800※2 |
| うしろアッパー | 本気モードのみ。プレイヤーが背後にいる場合に発生 | — | 500 |
| 回転なぎ払い | 本気モードのみ。プレイヤーが近距離にいる場合に発生 | — | 400 |
| ラッシュ攻撃(ラッシュ) | 本気モード、暴走モードのみ。プレイヤーが中距離にいる場合に発生。攻撃判定が3回発生。3回目を出したあと「ラッシュ攻撃(フィニッシュ)」に派生 | — | 400※3 |
| ラッシュ攻撃(フィニッシュ) | 「ラッシュ攻撃(フィニッシュ)」の3発目終了後に派生 | — | 800 |
| 飛び掛かり攻撃 | 本気モード、暴走モードのみ。プレイヤーが中距離にいる場合に発生。脱出できない場合は即死 | ○ | 即死 |
| 暴れる | 暴走モードのみ。距離関係なくランダムで発生。攻撃判定が10回発生 | — | 400※3 |
| シリンダー引っこ抜き | プレイヤーが中距離以上にいる場合、マップ内にシリンダーが残っているとき発生。プレイヤーとの距離によって「シリンダー投げ」か「シリンダーたたきつけ」に派生 | — | — |
| シリンダー投げ | 「シリンダー引っこ抜き」から派生。シリンダーを持っている状態でプレイヤーが中距離から遠距離にいる場合に発生。シリンダーが当たった地面にはしばらく炎が残る | — | 600 |
| シリンダーたたきつけ | 「シリンダー引っこ抜き」から派生。シリンダーを持っている状態でプレイヤーが近距離にいる場合に発生。シリンダーが当たった地面にはしばらく炎が残る | — | 600 |
| 柱はがし | 暴走モードのみ。1回しか使用しない。「柱たたきつけ」に派生 | — | — |
| 柱たたきつけ | 「柱はがし」から派生 | — | 1000 |

※1:左側のダメージは通常モード、右側のダメージは本気モードと暴走モードのときのダメージ
※2:左側のダメージは通常モード、右側のダメージは暴走モードのときのダメージ
※3:1発あたりのダメージ。当たったぶんだけダメージが加算される

■ モード移行条件

| モード | 移行条件 |
|---|---|
| 本気モード | 右肩、左脚、背中の目玉をすべて破壊する。もしくは体力を58%以下にする |
| 暴走モード | 右肩、左脚、背中の目玉をすべて破壊する。もしくは体力を33%以下にする |



## CREATURE DATA　G第4形態

ケタ違いに多い体力と脱出までの時間制限の関係で、普通に攻撃していても埒があかない強敵。まずは全身にある弱点の目玉を一定数破壊しよう。すると、四つんばいになるので、そこから一定の条件を満たせば倒すことができる。壁に貼りついたり、電車の上に飛び乗って大ジャンプ攻撃の準備をしているときに目玉を一定数破壊すると落下してダウンする。大きなスキができて攻撃のチャンスが生まれるので、壁に貼りついたりしたときは必ず落下させるようにすること。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| ??? | 20 | 100 | — | — |

| 目玉(弱点)体力 |
|---|
| ??? |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 80 | 30 | — |
| SG(中心) | — | — | — |
| SG(周辺) | — | — | — |
| SMG | 50 | 7 | — |
| MG | 300 | 100 | — |
| GL | 100 | 0 | — |
| SS(初期) | 10 | 10 | — |
| SS(Slip) | 50 | 10 | — |
| SS(Finish) | 500 | 200 | — |
| FS(命中) | — | — | — |
| FS(連続) | — | — | — |
| RL(シェル) | 0 | 0 | — |
| RL(爆心) | 3000 | 0 | — |
| RL(爆風) | 1600 | 0 | — |
| RL(衝撃) | 0 | 0 | — |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 20 | — |
| KN(通常) | 200 | 20 | — |
| KN(脱出) | 100 | 0 | — |
| GR(爆心) | 1300 | 0 | — |
| GR(爆風) | 650 | 0 | — |
| GR(衝撃) | 0 | 0 | — |
| GR(bite) | 1300 | 0 | — |
| FG(爆心) | 0 | 0 | — |
| FG(爆風) | 0 | 0 | — |
| FG(衝撃) | 0 | 0 | — |
| FG(bite) | 0 | 0 | — |
| 燃焼(1カ所) | 5 | 10 | — |
| 燃焼(全身) | 25 | 100 | — |
| 酸 | 10 | 8 | — |

■ 部位ダメージ補正

| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 目玉 | ×1.5 | ×1 | — |
| 目玉以外 | ×0.1 | ×0 | — |

■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| ジャンプ攻撃 | 戦闘開始時にのみ発生 | — | 600 |
| 右左連続攻撃 | プレイヤーが中距離にいる場合に発生。攻撃判定が2回発生 | — | 400※1 |
| 左2連攻撃 | プレイヤーが近距離から中距離にいる場合に発生。攻撃判定が2回発生 | — | 400※1 |
| その場暴れ攻撃 | プレイヤーが近距離から中距離にいる場合に発生。攻撃判定が5回発生 | — | 400※1 |
| 両手攻撃 | プレイヤーが近距離から中距離にいる場合に発生。攻撃判定が2回発生 | — | 400※1 |
| 直進暴れ攻撃 | プレイヤーが中距離から遠距離にいる場合に発生。攻撃判定が5回発生 | — | 400※1 |
| ダッシュ攻撃 | プレイヤーが中距離から遠距離にいる場合に発生 | — | 500 |
| 背後攻撃 | プレイヤーが背後にいる場合に発生。ランダムで「大ジャンプ攻撃」に派生 | — | 400 |
| 大ジャンプ攻撃 | 目玉を15個以上破壊後、プレイヤーよりも壁が近くにある場合に発生。壁攻撃と電車攻撃を交互に実行 | — | 1000／600 ※2 |

※1：1発あたりのダメージ。当たったぶんだけダメージが加算される
※2：左側は壁から大ジャンプ攻撃したときのダメージ。右側は電車から大ジャンプ攻撃したときのダメージ

■ 破壊する目玉の数

| ゲームモード | ASSISTED | STANDERD | HARDEST |
|---|---|---|---|
| 破壊する数 | 55 | 65 | 80 |

■ 列車天井から落下させるのに必要な目玉の数

| — | 初期 | 加算数 | 上限 |
|---|---|---|---|
| 破壊する数 | 5 | 3 | 11 |

例)壁面から1回落下させた場合、次に落下させるには4+3=7個の破壊が必要

■ 壁面から落下させるのに必要な目玉の数

| — | 初期 | 加算数 | 上限 |
|---|---|---|---|
| 破壊する数 | 4 | 3 | 12 |

■ G第4形態の死亡条件

**目玉を一定数破壊したあとに、以下の条件のどれかを満たす**
- □ 四つんばいになってから目玉を40個破壊する(自壊していく目玉も含む)
- □ 四つんばいになってから20秒経過する
- □ 四つんばいになってから12秒経過したあとに目玉を1個以上破壊する(自壊していく目玉は含まない)





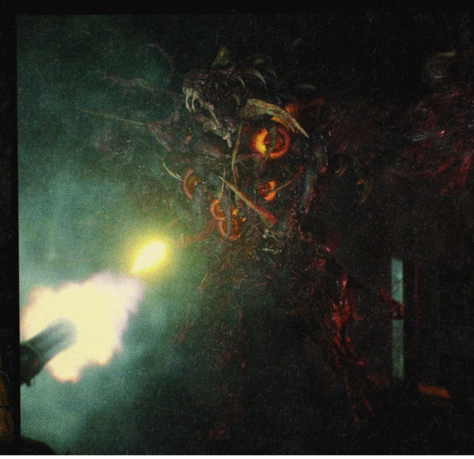


# G Stage4
## G第4形態

第3形態の段階で生命の危機に瀕したGが超回復しながらさらに変化したものが第4形態。胸部の無数の眼球を守るかのような触手が発達し、体全体も巨大化。また、獣のように四足で突進するなど原始的な行動をとることもある。









Chapter 4

DATA | クリーチャーデータ

# G Stage5
## G第5形態

大量の回復エネルギーを得るために周囲のゾンビやリッカーなど無数の有機物を吸収して肥大化、もはや原形をとどめない肉塊となったG第5形態。無数の触手によって移動し、巨大化した口で対象を噛み砕く。口中にコアである巨大な眼球が隠れている。

### CREATURE DATA　G第5形態

ゆっくりと接近して、プレイヤーを少しずつ追い詰めていく。プレイヤーに隣接すると回避不可能の即死攻撃を繰り出してくるので、それまでに倒すこと。まずはどこでもいいから攻撃を命中させ、弱点の目玉を露出させよう。そうなるとほかの部位へのダメージは無効になるため、目玉だけを狙うように。コンバットナイフやスパークショットは有効だが、隣接される可能性がある。ハンドガンやマシンガン、マグナムなど、遠距離から攻撃できる武器を使おう。

| 体力 | ひるみ | | 部位破壊 | |
|---|---|---|---|---|
| | 最小 | 最大 | 最小 | 最大 |
| ??? | — | — | — | — |

■ 武器ダメージ値

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| HG | 180 | 30 | — |
| SG(中心) | 400 | 10 | — |
| SG(周辺) | 40 | 5 | — |
| SMG | 70 | 7 | — |
| MG | 650 | 100 | — |
| GL | 200 | 0 | — |
| SS(初期) | 20 | 10 | — |
| SS(Slip) | 13 | 10 | — |
| SS(Finish) | 1050 | 200 | — |
| FS(命中) | 0 | 0 | — |
| FS(連続) | 100 | 0 | — |
| RL(シェル) | 0 | 0 | — |
| RL(爆心) | 3000 | 0 | — |
| RL(爆風) | 1600 | 0 | — |
| RL(衝撃) | 0 | 0 | — |

| 武器系統 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| GTG | 150 | 25 | — |
| KN(通常) | 700 | 20 | — |
| KN(脱出) | 100 | 0 | — |
| GR(爆心) | 1300 | 0 | — |
| GR(爆風) | 650 | 0 | — |
| GR(衝撃) | 0 | 0 | — |
| GR(bite) | 1300 | 0 | — |
| FG(爆心) | 0 | 0 | — |
| FG(爆風) | 0 | 0 | — |
| FG(衝撃) | 0 | 0 | — |
| FG(bite) | 0 | 0 | — |
| 燃焼(1カ所) | 5 | 10 | — |
| 燃焼(全身) | 30 | 100 | — |
| 酸 | 28 | 8 | — |

■ 部位ダメージ補正

| 部位 | ダメージ | ひるみ | 部位破壊 |
|---|---|---|---|
| 目玉 | ×1 | — | — |
| 胴体 | ×0.6 | — | — |

■ 攻撃

| 攻撃名 | 攻撃発生条件と別攻撃への派生条件 | 脱出 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 噛み砕き | プレイヤーが超至近距離にいる場合に発生 | — | 即死 |



# ウェポンデータ

『バイオハザードRE：2』に登場するすべての武器を紹介。ゲーム中ではわからない、ダメージ倍率などの詳細なデータも掲載している。

## ウェポンデータの見方




❶**分類：**武器の分類
❷**武器名：**武器の名称
❸**弾薬：**使用する弾薬
❹**外観：**武器の見た目
❺**フレーバーテキスト：**ゲーム中に表示される武器の説明
❻**入手場所：**武器の主な入手場所
❼**武器性能：**武器の基本性能。—になっている項目は、最上段に書かれている攻撃状態のものを参照する。また、すべての項目は基本的にカスタムパーツを一切装着していない状態のものである。各項目の意味は次のとおり

**攻撃状態**…武器を使って攻撃したときの状態
- **ノーマル**…通常時
- **Fit**…照準を絞ってFit状態にしたときの性能。Fit状態で攻撃した場合、この値がノーマルの値に加算される
- **クリティカル**…クリティカルが発生したときの性能。クリティカル発生時にはこの値がノーマルの値に加算される
- **初期Hit**…スタンガンが最初に命中したとき
- **Slip**…スタンガンが命中したあとトリガーを引き続けてチャージしているとき
- **Final**…スタンガンを最後までチャージしたとき
- **シェル**…グレネードランチャーや対戦車砲の弾丸そのもの
- **弾体**…手榴弾そのもの
- **爆心**…弾丸や手榴弾が爆発したときの中心
- **爆風**…弾丸や手榴弾が爆発したときの周囲
- **衝撃**…弾丸や手榴弾が爆発したときに発生した衝撃波
- **PL爆心**…プレイヤーキャラが爆心にいたときの影響
- **PL爆風**…プレイヤーキャラが爆風範囲にいたときの影響
- **PL衝撃**…プレイヤーキャラが衝撃波の範囲にいたときの影響
- **Bite爆心**…敵に手榴弾を噛ませたときの威力
- **Bite衝撃**…敵に手榴弾を噛ませたときの衝撃

**弾数**…最大装弾数
**倍率**…ダメージ倍率。この値と敵の武器ダメージ値をもとにダメージが算出される (P.027)
**ひるみ**…ひるみ倍率。この値と敵のひるみ値をもとにひるみが発生する (P.025)
**部位**…命中した部位に与えるダメージ倍率。この値と敵の部位破壊値をもとに部位破壊が発生する (P.025)
**Clt**…クリティカルが発生する確率
**Hit**…1回の攻撃が命中した際の攻撃判定発生回数
**Fit**…Fit状態になるまでの速度。
- **平均**…平均的な速度でFit状態になる
- **速い**…平均よりも速くFit状態になる
- **遅い**…平均よりも遅くFit状態になる
- **移動**…Fit状態になる速度は平均的だが、視線移動してもキャンセルされない
- **動速**…平均よりも速くFit状態になり、視線移動してもキャンセルされない
- **動遅**…平均よりも遅くFit状態になり、視線移動してもキャンセルされない
- **常時**…常にFit状態になる
- **射撃後Fit**…Fit状態で射撃したあとにFitがどうなるかを表す
- **普通**…ある程度Fit状態が解除される
- **多い**…完全に解除されないが、普通よりは大きくFitが解除される
- **解除**…完全にFit状態が解除される
- **維持**…Fit状態を維持する

**ブレ**…照準レティクルの中心にどれだけ弾丸が飛ぶかの率。数値が低いほど、照準どおりに飛ぶ
**弾速**…弾の速度（m/s）
**射程**…武器の射程（m）
**有効**…武器の有効射程（m）。この数値内はまっすぐ飛び続ける
**重力**…発射した弾がどれだけ重力の影響を受けるかを示す。0以上の場合、有効射程を通過すると落下をはじめる
**弾大**…弾の大きさ。小より大のほうが弾の当たり判定が大きい
**銃声**…使った際に響く音。敵の感知範囲に影響する。特大が一番大きく、特大>大>中>小>軽>静の順に小さくなる

❽**カスタムパーツ：**対応するカスタムパーツと装着した場合の効果
❾**爆発性能：**爆発する武器の爆発の影響など。—は設定されていないデータ。各項目の意味は次のとおり
- **攻撃状態**…爆発する武器を使って攻撃した状態。❼武器性能の「攻撃状態」を参照
- **影響半径**…着弾した瞬間に爆発が影響する範囲（m）
- **有効半径**…着弾したあとに爆発が影響する範囲（m）
- **ラグ**…影響半径に攻撃判定が発生してから有効半径に攻撃判定が発生するまでの時間（秒）
- **影響時間**…攻撃判定が発生する時間（秒）

❿**投てき性能：**手榴弾の性能
- **投てき距離**…手榴弾を投げたときの最大射程（m）
- **投てき時間**…手榴弾を投げたときに爆発するまでの時間（秒）
- **減衰率**…手榴弾を投げたときに落下をはじめるまでの時間（秒）

⓫**散弾の拡散：**ショットガンから発射された散弾の拡散性能t
- **ノーマル**…通常時の拡散性能
- **Fit**…Fit時の拡散性能
- **散弾数**…発射される散弾の数
- **拡散角度**…発射された散弾が照準の中心からどれだけズレるかの角度（最大）
- **拡散量**…発射された散弾が照準の中心からどれだけバラけるかの目安

Chapter 4

DATA | ウェポンデータ

## ハンドガン マチルダ

ハンドガンの弾



9mm弾を12発装填できる、
ポリマー製フレームのハンドガン。
国民拳銃を目指すが実用面での問題が多く、
公式装備にはいたらなかった。

| 入手場所 | レオン編:レオン初期装備 |
|---|---|

■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 12 | 1 | 1 | 1 | 4% | 1 | 平均 | 普通 | 0.03 | 300 | 20 | 16 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.5 | 1.5 | 1 | 8% | 0 | — | — | 0.008 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 1.5 | 1.5 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

| | |
|---|---|
| バーストストック | 3点バースト化/Fit向上/反動増加/必要アイテム欄2枠化 |
| マズルブレーキ | 反動軽減 |
| ロングマガジン | 装弾数+12 |

## ハンドガン JMB Hp3

ハンドガンの弾



9mm弾を13発装填できる、
脱着式の複列弾倉を初採用したハンドガン。
グリップ内の装填数の多さによる
火力の高さは、開発当時は驚異的だった。

| 入手場所 | クレア編:警察署B1 駐車場 |
|---|---|

■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 13 | 1 | 1 | 1 | 4% | 1 | 常時 | — | 0.025 | 300 | 20 | 16 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.5 | 1.6 | 1.2 | 5% | 0 | — | — | 0.008 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 1.6 | 1.2 | — | 0 | — | — | | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

| | |
|---|---|
| ロングマガジン | 装弾数+12 |
| レーザーサイト | 常時Fit |

## ハンドガン MUP

ハンドガンの弾



9mm弾を16発装填できる。
高い精度と信頼性を誇り、
多くの国家機関で採用されている
プロ仕様のハンドガン。

| 入手場所 | The 4th Survivor:ハンク初期装備 |
|---|---|

■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 16 | 1 | 1 | 1 | 4% | 1 | 移動 | 普通 | 0.04 | 300 | 20 | 16 | 0 | 小 | 中 |
| Fit | — | 1.5 | 2 | 1 | 8% | 0 | — | — | 0.001 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 2 | 1.5 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

なし



## ハンドガン ブルーム Hc

ハンドガンの弾



9mm弾を9発装填できる、
ダブルアクション式の
セミオートマチックハンドガン。
One of five thousandの内の一丁。

| 入手場所 | レオン編:エイダ初期装備 |
|---|---|

■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 9 | 0.75 | 1 | 1 | 5% | 1 | 平均 | 維持 | 0.032 | 300 | 16 | 13 | 0 | 小 | 小 |
| Fit | — | 1.5 | 1.5 | 1 | 10% | 0 | — | — | 0.008 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 4 | 2 | 1.5 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

なし

## ハンドガン SLS 60

ハンドガンの弾



9mm弾を5発装填できる、
装填数を抑え小型化に成功したハンドガン。
女性にも取り回しやすい。

| 入手場所 | クレア編:クレア初期装備 |
|---|---|

■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 5 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 5% | 1 | 移動 | 普通 | 0.032 | 300 | 18 | 15 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.3 | 1 | 1 | 10% | 0 | — | — | 0.008 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 2.8 | 1 | 1 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

| | |
|---|---|
| スピードローダー | リロード高速化 |
| 強化フレーム | 強化弾使用可能/反動増加 |

## ハンドガン SLS 60(強化弾)

SLS 60用強化弾



9mm弾を5発装填できる。
装填数を抑え小型化に成功したハンドガン。
専用の強化弾の運用にも対応し、
取り回しやすいだけの銃ではなくなった。

| 入手場所 | クレア編:下水道中層 処理プール室(カスタムパーツ) |
|---|---|

■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 5 | 1 | 1 | 1 | 5% | 2 | 動速 | 解除 | 0.032 | 300 | 18 | 15 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 10% | 1 | — | — | 0.008 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 1.3 | 1.3 | 1.3 | — | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

| | |
|---|---|
| スピードローダー | リロード高速化 |
| 強化フレーム※ | 強化弾使用可能/反動増加 |

※:SLS 60(強化弾)は、このカスタムパーツを装着した状態である

## ハンドガン　サムライエッジ・オリジン　ハンドガンの弾



9mm弾を15発装填できるハンドガン。
S.T.A.R.S.がトライアルテスト運用を行ったうちの一挺。
当時のケンドカスタム・フェイズ2。

**入手場所**　レコード「S級プレイヤー」(ゲームモード「STANDARD」以上でクリアランクSを達成する)報酬

■武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 15 | 0.9 | 1 | 1 | 4% | 1 | 平均 | 普通 | 0.03 | 300 | 20 | 16 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.5 | 1.5 | 1 | 9% | 0 | — | — | 0.008 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 1.5 | 1.5 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■カスタムパーツ

なし

## ハンドガン　サムライエッジ・クリスモデル　ハンドガンの弾



9mm弾を15発装填できるハンドガン。
制式採用の後、最高の精度と操作性を追求し、
硬質スチール製のスライドとシルバーメッキの
トリガーにカスタムされた。

**入手場所**　DLC(数量限定特典)

■武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 15 | 0.9 | 1 | 1 | 4% | 1 | 速い | 普通 | 0.03 | 300 | 20 | 16 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.5 | 1.5 | 1 | 9% | 0 | — | — | 0.008 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 1.5 | 1.5 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■カスタムパーツ

なし

## ハンドガン　サムライエッジ・ジルモデル　ハンドガンの弾



9mm弾を15発装填できるハンドガン。
制式採用の後、銃を抜く際の引っかかりを
低減するため、スライドストップが小型に
カスタムされた。

**入手場所**　DLC(数量限定特典)

■武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 15 | 0.8 | 1 | 1 | 4% | 1 | 速い | 普通 | 0.03 | 300 | 20 | 16 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.5 | 1.5 | 1 | 12% | 0 | — | — | 0.008 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 1.5 | 1.5 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■カスタムパーツ

なし



## ハンドガン　サムライエッジ・アルバートモデル　ハンドガンの弾



9mm弾を15発装填できるハンドガン。
アルバート自らが起こした図面を基に
ジュラルミン製のフレームや、アンダーレイル等
拡張性を重視したカスタムが行われた。

**入手場所**　DLC(特別武器「サムライエッジ・アルバートモデル」もしくはBiohazard Re:2 Extra DLC Pack)

■武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 15 | 1.1 | 1 | 1 | 4% | 1 | 動遅 | 普通 | 0.03 | 300 | 20 | 16 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.5 | 1.5 | 1 | 9% | 0 | — | — | 0.008 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 1.5 | 1.5 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■カスタムパーツ

なし

## 大型拳銃　M19　大型拳銃の弾



.45ACP弾を7発装填できる、
シングルアクションの大型拳銃。
70年以上設計が変わっていないため、
バリエーションが多く存在する。

**入手場所**　レオン編(2nd):警察署B1 職員詰め所

■武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 7 | 1.4 | 1.2 | 1.2 | 5% | 1 | 普通 | 解除 | 0.02 | 300 | 20 | 16 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 10% | 0 | — | — | 0.004 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 3 | 3 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■カスタムパーツ

なし

## 大型拳銃　クイックドロウ・アーミー　大型拳銃の弾



.45ACP弾を6発装填できる、
シングルアクションの大型拳銃。
バリエーションが多く存在し、
それぞれに愛称が与えられている。

**入手場所**　クレア編(2nd):警察署B1 職員詰め所

■武器性能

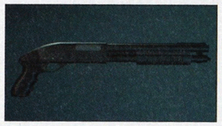
| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 6 | 1.8 | 2 | 1 | 6% | 4 | 遅い | 維持 | 0.032 | 300 | 16 | 13 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.5 | 2 | 1 | 9% | 8 | — | — | 0.008 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 2.5 | 1.5 | — | 10 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■カスタムパーツ

なし

## ショットガン W 870

ショットガンの弾



12ゲージ装弾を4発装填できる、
ポンプアクション式ショットガン。
頑丈なスチール製の機関部をそなえ、
操作性の高さや堅牢さから広く普及している。

**入手場所** レオン編:警察署1F 備品保管庫、研究所B1 守衛室(未入手時)

■ 武器性能(中心)

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 4 | 1 | 1 | 1 | 2% | 1 | — | — | 0.04 | 150 | 12 | 8 | 9.8 | 小 | 中 |
| Fit | — | — | — | — | 2% | 0 | — | — | 0.02 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 4 | 2 | 2 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ 武器性能(周辺)

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | — | 1 | 1 | 1 | 0% | 1 | — | — | 0.02 | 150 | 12 | 8 | 0 | 小 | 静 |
| Fit | — | — | — | — | 0% | 0 | — | — | 0.01 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | — | — | — | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

| | |
|---|---|
| ロングバレル | ひるみ倍率×2／部位破壊倍率×2／ブレ×0.5／装弾数+4／必要アイテム欄2枠化 |
| ストック | リロード高速化／反動減少 |

■ 散弾の拡散

| 攻撃状態 | 散弾数 | 拡散角度 | 拡散量 |
|---|---|---|---|
| ノーマル | 9 | 2.5 | 大 |
| Fit | 9 | 1.5 | 小 |

## グレネードランチャー GM 79

焼夷弾／硫酸弾



焼夷弾と硫酸弾を切り替えて装填できる、
中折れ方式のグレネードランチャー。
直接対象に当てなくても威力を発揮するが、
単発式でリロード時間が長い欠点もある。

**入手場所** クレア編:警察署1F 備品保管庫、研究所B1 守衛室(未入手時)

■ 武器性能(焼夷弾)

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シェル | 1 | 1 | 1 | 1 | 0% | 1 | — | — | 0 | 50 | 80 | 16 | 8 | 大 | 中 |
| 爆心 | — | 0 | 1 | 1 | 0% | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 爆風 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL爆心 | — | 0 | 0 | 0 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ 武器性能(硫酸弾)

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シェル | 1 | 1 | 1 | 1 | 0% | 1 | — | — | 3 | 50 | 80 | 16 | 8 | 大 | 中 |
| 爆心 | — | 1 | 1 | 1 | 0% | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 爆風 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL爆心 | — | 0 | 0 | 0 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

| | |
|---|---|
| ストック | 照準レティクル変化／必要アイテム欄2枠化 |

■ 爆発性能(焼夷弾)

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| 爆心 | 0.8 | 0.15 | 0 | 0.1 |
| 爆風 | — | — | — | — |
| PL爆心 | 1.5 | 1.2 | 0 | 0.1 |

■ 爆発性能(硫酸弾)

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| 爆心 | 1.5 | 3 | 0 | 0.1 |
| 爆風 | — | — | — | — |
| PL爆心 | 1.5 | 3 | 0 | 0.1 |





## サブマシンガン MQ 11

サブマシンガンの弾



.380ACP弾を24発装填できる。
マシンガンの中でも高い連射性能を誇り、
有効交戦距離で弾をばらまく運用が前提の銃。

**入手場所** クレア編:警察署2F 武器庫

■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 24 | 1 | 1 | 1 | 2% | 1 | — | — | 0.06 | 300 | 18 | 15 | 0 | 小 | 軽 |
| Fit | — | 1.5 | 2.85 | 1.3 | 4% | 0 | — | — | 0.01 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 1 | 1 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

| | |
|---|---|
| サプレッサー | 攻撃倍率×1.25／部位破壊倍率×2／ブレ×0.9／反動減少／Fit向上／必要アイテム欄2枠化 |
| ロングマガジン | 装弾数+26 |

## サブマシンガン LE 5

サブマシンガンの弾



.380ACPを32発装填できる。
クローズボルト方式を採用し、
命中精度が高いマシンガン。

**入手場所** The 4th Survivor:ハンク初期装備／レコード「超S級プレイヤー」(ゲームモード「HARDCORE」でクリアランクSを達成する)報酬

■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 32 | 1 | 1 | 1 | 8% | 1 | 平均 | 解除 | 0.04 | 300 | 20 | 16 | 0 | 小 | 中 |
| Fit | — | 1.5 | 2 | 1.3 | 17% | 0 | — | — | 0.01 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 3 | 3 | 4 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

なし

## マグナム ライトニングホーク

マグナムの弾



.50AE弾を7発装填できるマグナム。
自動拳銃では珍しいガス圧作動方式を採用し、
高い威力と命中精度を両立する。

**入手場所** レオン編:警察署2F 武器庫

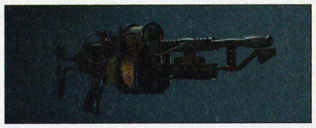
■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 7 | 1 | 1 | 1 | 5% | 2 | 遅い | 多い | 0.035 | 300 | 20 | 16 | 0 | 小 | 大 |
| Fit | — | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 10% | 1 | — | — | 0 | — | — | — | — | — | — |
| クリティカル | — | 1.3 | 1.3 | 1.3 | — | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ カスタムパーツ

| | |
|---|---|
| ロングバレル | 攻撃倍率×1.25／ひるみ倍率×1.5／部位破壊倍率×2／Hit数+1／ブレ×0.5／必要アイテム欄2枠化 |
| ダットサイト | ブレ0／Fit向上 |

## 火炎放射器　化学燃料火炎放射器　燃料



圧縮ガスによって噴出された燃料に着火し、
高熱の炎を投射するアンブレラ製の兵器。
携帯性に優れ、燃料補充方式の工夫など、
継戦能力も高い。

**入手場所** レオン編：下水道下層 資材置き場

■武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 400 | 1 | 1 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | 7 | 7 | — | — |

■カスタムパーツ

| | |
|---|---|
| レギュレーター | 燃料消費半減 |

## スタンガン　スパークショット　ニードルカートリッジ



ニードルカートリッジから電極を射出し
電流を流し込む実験動物撃退用高電圧銃。
蓄電時間が長く、ワイヤーも切れやすいが
生物に対しての効果は絶大。

**入手場所** クレア編：下水道下層 資材置き場

■武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 初期Hit | 7 | 1 | 1 | 1 | 0% | 1 | — | — | 0 | 400 | 10 | 10 | 9.8 | 小 | 静 |
| Slip | — | 1 | 1 | 1 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| Final | — | 1 | 1 | 1 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■カスタムパーツ

| | |
|---|---|
| 高電圧コンデンサ | チャージ時間半減 |

■爆発性能

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| Slip | 0.1 | 0.1 | 0 | 0.01 |
| Final | 0.1 | 0.1 | 0 | 0.01 |

■スパークショットの特殊操作

スパークショットは命中したあとL2ボタンを押しっぱなしにするとSlipダメージを与え、チャージが最大に達するとFinalダメージを与える。

## ガトリング　ミニガン



7.62mmNATO弾を装填する
電動式6バレルのミニガン。
連射性能、威力共に非常に高い。

**入手場所** クレア編：研究所B3 ターンテーブル／ゲームモード「HARDCORE」のクレア編でクリアランクS+を達成する

■武器性能

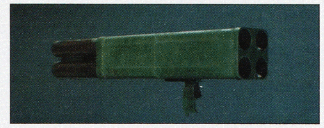
| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマル | 400 | 1 | 1 | 1 | 30% | 1 | — | — | 0.02 | 300 | 30 | 25 | 0 | 小 | 大 |
| クリティカル | — | 1 | 10 | 10 | — | 1 | — | — | 0.02 | — | — | — | — | — | — |

■カスタムパーツ

なし



## 対戦車砲　対戦車ロケット



66mm焼夷ロケット弾を四連装する、
携行ロケットランチャー。
着弾点で激しい燃焼が起こる。

**入手場所** レオン編：研究所B3 リフト

■武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シェル | 4 | 1 | 1 | 1 | 0% | 1 | — | — | 0.02 | 20 | 80 | 20 | 0.5 | 小 | 特大 |
| 爆心 | — | 1 | 1 | 1 | — | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 爆風 | — | 1 | 1 | 1 | — | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL爆心 | — | 0 | 0 | 0 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL爆風 | — | 0 | 0 | 0 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■カスタムパーツ

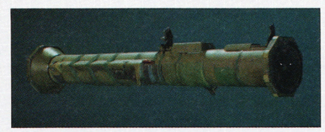
なし

■爆発性能

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| 爆心 | 3.5 | 3.5 | 0 | 0.1 |
| 爆風 | 5 | 5 | 0.1 | 0.1 |

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| PL爆心 | 1.5 | 1.5 | 0 | 0.1 |
| PL爆風 | 3.5 | 3.5 | 0.1 | 0.1 |

## 対戦車砲　ATM-4



84mm薬弾が装填された
単発使い捨ての無反動砲。
爆発自体より貫徹による威力が脅威となる。

**入手場所** ゲームモード「HARDCORE」のレオン編でクリアランクS+を達成する

■武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シェル | 無限 | 1 | 1 | 1 | 0% | 1 | — | — | 0.02 | 20 | 80 | 20 | 0.5 | 小 | 特大 |
| 爆心 | — | 1 | 1 | 1 | — | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 爆風 | — | 1 | 1 | 1 | — | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL爆心 | — | 0 | 0 | 0 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL爆風 | — | 0 | 0 | 0 | — | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■カスタムパーツ

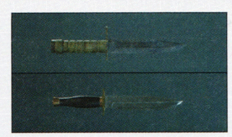
なし

■爆発性能

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| 爆心 | 3.5 | 3.5 | 0 | 0.1 |
| 爆風 | 5 | 5 | 0.1 | 0.1 |

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| PL爆心 | 1.5 | 1.5 | 0 | 0.1 |
| PL爆風 | 3.5 | 3.5 | 0.1 | 0.1 |

## サブウェポン　コンバットナイフ



ミリタリーナイフ。
いざという時に役立つ武器。

特殊な加工により驚異的な耐久性を得た
ミリタリーナイフ。
理論上、半永久的に使用が可能。

**入手場所** 各所で入手／レコード「駆除完了」(すべてのMr.ラクーンを破壊する)報酬

## サブウェポン 破片手榴弾



爆発とともに周囲に
金属片を撒き散らす手榴弾。

| 入手場所 | 各所で入手 |
|---|---|

■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 弾体 | — | 1 | 1 | 1 | — | — | — | — | — | 8 | 30 | 30 | 9.8 | 大 | 特大 |
| 爆心 | — | 1 | 1 | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 爆風 | — | 1 | 1 | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 衝撃 | — | 1 | 1 | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| Bite爆心 | — | 1 | 1 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| Bite衝撃 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL爆心 | — | 0 | 0 | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL爆風 | — | 0 | 0 | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL衝撃 | — | 0 | 0 | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ 爆発性能

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| 爆心 | — | 3.5 | 0 | 0.1 |
| 爆風 | — | 5 | 0.1 | 0.1 |
| 衝撃 | — | 6.5 | 0.2 | 0.1 |
| Bite爆心 | — | 0.25 | 0 | 0.1 |

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| Bite衝撃 | — | 2 | 0.1 | 0.1 |
| PL爆心 | — | 1.5 | 0 | 0.1 |
| PL爆風 | — | 3.5 | 0.1 | 0.1 |
| PL衝撃 | — | 5.5 | 0.2 | 0.1 |

■ 投てき性能

| 投てき距離 | 投てき距離 | 減衰率 |
|---|---|---|
| 6.5 | 1.2 | 1 |

## サブウェポン 閃光手榴弾



強烈な閃光と爆音を発する手榴弾。

| 入手場所 | 各所で入手 |
|---|---|

■ 武器性能

| 攻撃状態 | 弾数 | 倍率 | ひるみ | 部位 | Clt | Hit | Fit | 射撃後Fit | ブレ | 弾速 | 射程 | 有効 | 重力 | 弾大 | 銃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 弾体 | — | 1 | 1 | 1 | — | — | — | — | — | 8 | 30 | 30 | 9.8 | 大 | 特大 |
| 爆心 | — | 0 | 1 | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 爆風 | — | 0 | 1 | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| Bite爆心 | — | 0 | 1 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL爆心 | — | 0 | 0 | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| PL爆風 | — | 0 | 0 | 0 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

■ 爆発性能

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| 爆心 | — | 7 | 0 | 0.1 |
| 爆風 | — | 10 | 0.1 | 0.1 |
| Bite爆心 | — | 1.5 | 0 | 0 |

| 攻撃状態 | 影響半径 | 有効半径 | ラグ | 影響時間 |
|---|---|---|---|---|
| PL爆心 | — | 3.5 | 0 | 0.1 |
| PL爆風 | — | 4.5 | 0.1 | 0.1 |

■ 投てき性能

| 投てき距離 | 投てき距離 | 減衰率 |
|---|---|---|
| 5 | 0.8 | 0.5 |







# アイテムデータ

ゲーム中で入手できるすべてのアイテムを種類ごとに分類して紹介。入手できる場所やギミックに使う場所などについても解説してある。

### アイテムデータの見方




❶**アイテム名：**アイテムの名称。キーアイテムについては50音順に掲載

❷**分類：**アイテムの分類。分類は以下の通り
- 回復アイテム…使用すると体力などを回復できる
- 素材…組み合わせて弾薬を作成できる
- 弾薬…武器の弾薬
- 武器…敵を攻撃する際に必要
- カスタムパーツ…武器と組み合わせて強化できる
- キーアイテム…ストーリー進行のキーとなるアイテム

❸**不確定名：**アイテムを入手した際に名称が異なる場合に記載。調べると正確な名称に変化する

❹**数：**同じアイテムを重ねることができる最大数

❺**ス：**サイズに応じてアイテム欄のスロットを占有する枠数

❻**使：**使うことができるアイテム
- ○…消費アイテム
- ☆…ギミックを作動させるとなくなる
- ●…何度でも使用できる

❼**装：**装備できるアイテム

❽**組：**別のアイテムと組み合わせられるアイテム

❾**捨：**捨てることができるアイテム
- ○…いつでも捨てられる
- △…チェックマークがつくと捨てられる

❿**入手：**主な入手場所。組み合わせで入手するものについては「組み合わせデータ (P.198)」を参照。エクストラモードの初期装備については「エクストラ攻略 (P.180)」を参照

⓫**効果：**アイテムの効果や使用用途など

### 救急スプレー



| 分類 | 回復アイテム | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | ○ | — | — | ○ |

入手：各所

効果：体力完全回復

### グリーンハーブ



| 分類 | 回復アイテム | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | ○ | — | ○ | ○ |

入手：各所

効果：体力400回復

### レッドハーブ



| 分類 | 回復アイテム | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | ○ |

入手：各所

効果：調合用

### ブルーハーブ



| 分類 | 回復アイテム | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | ○ | — | ○ | ○ |

入手：各所

効果：解毒

### 調合したハーブ(緑+緑)



| 分類 | 回復アイテム | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | ○ | — | ○ | ○ |

入手：組み合わせ

効果：体力800回復

### 調合したハーブ(緑+赤)



| 分類 | 回復アイテム | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | ○ | — | ○ | ○ |

入手：組み合わせ

効果：体力完全回復

### 調合したハーブ(緑+青)



| 分類 | 回復アイテム | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | ○ | — | ○ | ○ |

入手：組み合わせ

効果：体力400回復+解毒

### 調合したハーブ(赤+青)



| 分類 | 回復アイテム | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | ○ | — | ○ | ○ |

入手：組み合わせ

効果：解毒+180秒間ダメージ半減および防毒効果

### 調合したハーブ(緑+緑+緑)


分類：回復アイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ○ | — | — | ○ |

入手：組み合わせ
効果：体力完全回復

### 調合したハーブ(緑+赤+青)


分類：回復アイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ○ | — | — | ○ |

入手：組み合わせ
効果：体力完全回復+解毒+180秒間ダメージ半減および防毒効果

### ガンパウダー(大)


分類：素材　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | ○ |

入手：各所
効果：組み合わせで各種弾薬を作成できる

### 強化火薬(白)


分類：素材　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | ○ |

入手：各所
効果：組み合わせで各種弾薬を作成できる

### ショットガンの弾


分類：弾薬　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 1 | — | — | — | ○ |

入手：各所、組み合わせ
効果：ショットガン用

### 硫酸弾


分類：弾薬　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 1 | — | — | — | ○ |

入手：各所、組み合わせ
効果：グレネードランチャー用

### マグナムの弾


分類：弾薬　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 1 | — | — | — | ○ |

入手：各所、組み合わせ
効果：マグナム用

### 調合したハーブ(緑+緑+青)


分類：回復アイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ○ | — | — | ○ |

入手：組み合わせ
効果：体力800回復+解毒

### ガンパウダー


分類：素材　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | ○ |

入手：各所
効果：組み合わせで各種弾薬を作成できる

### 強化火薬(黄)


分類：素材　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | ○ |

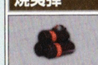
入手：各所
効果：組み合わせで各種弾薬を作成できる

### ハンドガンの弾


分類：弾薬　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 60 | 1 | — | — | — | ○ |

入手：各所、組み合わせ
効果：ハンドガン用

### 焼夷弾


分類：弾薬　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 1 | — | — | — | ○ |

入手：各所
効果：グレネードランチャー用

### サブマシンガンの弾


分類：弾薬　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 200 | 1 | — | — | — | ○ |

入手：各所、組み合わせ
効果：サブマシンガン用

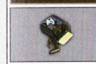
### 大型拳銃の弾


分類：弾薬　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 60 | 1 | — | — | — | ○ |

入手：各所
効果：大型拳銃用



### SLS 60用強化弾


分類：弾薬　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 1 | — | — | — | ○ |

入手：各所
効果：SLS 60(強化弾)用

### ニードルカートリッジ


分類：弾薬　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 100 | 1 | — | — | — | ○ |

入手：各所
効果：スパークショット用

### マチルダ


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | ○ | — |

入手：レオン編：レオン初期装備
効果：ハンドガン(最大装弾数12)

### JMB Hp3


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | ○ | — |

入手：警察署B1 駐車場(クレア編)
効果：ハンドガン(最大装弾数13)

### MUP


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | — | — |

入手：The 4th Survivor：ハンク初期装備
効果：ハンドガン(最大装弾数16)

### サムライエッジ・クリスモデル


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | — | — |

入手：DLC(数量限定特典)
効果：ハンドガン(最大装弾数15)

### サムライエッジ・アルバートモデル


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | — | — |

入手：DLC(特別武器「サムライエッジ・アルバートモデル」もしくはBiohazard Re:2 Extra DLC Pack)
効果：ハンドガン(最大装弾数15)

### 燃料


分類：弾薬　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 400 | 1 | — | — | — | ○ |

入手：各所
効果：火炎放射器用

### EMFスキャナープロジェクター


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | — | — |

入手：レオン編：下水道上層 連絡通路(エイダパート)
効果：ハッキングツール(使用回数∞)

### SLS 60


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | ○ | — |

入手：クレア編：クレア初期装備
効果：ハンドガン(最大装弾数5)

### ブルーム Hc


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | — | — |

入手：レオン編：エイダ初期装備(エイダパート)
効果：ハンドガン(最大装弾数9)

### サムライエッジ・オリジン


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | — | — |

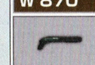
入手：レコード「S級プレイヤー」(ゲームモード「STANDARD」以上でクリアランクSを達成する)報酬
効果：ハンドガン(最大装弾数15／弾数∞)

### サムライエッジ・ジルモデル


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | — | — |

入手：DLC(数量限定特典)
効果：ハンドガン(最大装弾数15)

### W 870


分類：武器　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | ○ | ○ | — |

入手：レオン編：警察署1F 備品保管庫、研究所B1 守衛室(未入手時のみ)
効果：ショットガン(最大装弾数4)

### GM 79


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | ○ | ○ | — |

**入手** クレア編：警察署1F 備品保管庫、研究所B1 守衛室（未入手時のみ）

**効果** グレネードランチャー（最大装弾数1）

### LE 5


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 2 | — | ○ | — | — |

**入手** The 4th Survivor：ハンク初期装備／レコード「超S級プレイヤー」（ゲームモード「HARDCORE」でクリアランクSを達成する）報酬

**効果** サブマシンガン（最大装弾数32／報酬武器のみ弾数∞）

### M 19


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | ○ | ○ | — |

**入手** レオン編（2nd）：警察署B1 職員詰め所

**効果** 大型拳銃（最大装弾数7）

### 化学燃料火炎放射器


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 2 | — | ○ | ○ | — |

**入手** レオン編：下水道下層 資材置き場

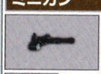
**効果** 火炎放射器（最大装弾数400）

### 対戦車ロケット


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 2 | — | ○ | — | — |

**入手** レオン編：研究所B3 リフト

**効果** 対戦車砲（最大装弾数4）

### ミニガン


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 2 | — | ○ | — | — |

**入手** クレア編：研究所B3 ターンテーブル／ゲームモード「HARDCORE」のクレア編でクリアランクS+を達成する

**効果** ガトリングガン（最大装弾数400／報酬武器のみ弾数∞）

### コンバットナイフ


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 2 | — | — | ○ | — | — |

**入手** レコード「駆除完了」（すべてのMr.ラクーンを破壊する）報酬

**効果** サブウェポン（耐久値∞）

### MQ 11


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | ○ | ○ | — |

**入手** クレア編：警察署2F 武器庫

**効果** サブマシンガン（最大装弾数24）

### ライトニングホーク


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | ○ | ○ | — |

**入手** レオン編：警察署2F 武器庫

**効果** マグナム（最大装弾数7）

### クイックドロウ・アーミー


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | ○ | — | — |

**入手** クレア編（2nd）：警察署B1 職員詰め所

**効果** 大型拳銃（最大装弾数6）

### スパークショット


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 2 | — | ○ | ○ | — |

**入手** クレア編：下水道下層 資材置き場

**効果** スタンガン（最大装弾数7）

### ATM-4


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 2 | — | ○ | — | — |

**入手** ゲームモード「HARDCORE」のレオン編でクリアランクS+を達成する

**効果** 対戦車砲（最大装弾数∞）

### コンバットナイフ


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | — | — | ○ | — | △ |

**入手** 各所

**効果** サブウェポン

### 破片手榴弾


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 3 | 1 | — | ○ | — | ○ |

**入手** 各所

**効果** サブウェポン



### 閃光手榴弾


| 分類 | 武器 | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 3 | 1 | — | ○ | — | ○ |

**入手** 各所

**効果** サブウェポン

### マズルブレーキ（マチルダ）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** レオン編：警察署2F 待合室

**効果** マチルダ用

### スピードローダー（SLS 60）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** クレア編：警察署1F 西側オフィス

**効果** SLS 60用

### レーザーサイト（JMB Hp3）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** クレア編：警察署B1 駐車場

**効果** JMB Hp3用 ※JMB Hp3入手時に組み合わせ済

### ロングバレル（W 870）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** レオン編：警察署裏通り ガンショップ

**効果** W 870用※組み合わせ時占有スロット2に変化

### ストック（GM 79）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** クレア編：警察署B1 エレベーター管理室

**効果** GM 79用※組み合わせ時占有スロット2に変化

### ロングマガジン（MQ 11）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** クレア編：木箱を調べる

**効果** MQ 11用

### ロングマガジン（マチルダ）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** レオン編：警察署1F 西側オフィス

**効果** マチルダ用

### バーストストック（マチルダ）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** レオン編：警察署B1 駐車場

**効果** マチルダ用※組み合わせ時占有スロット2に変化

### 強化フレーム（SLS 60）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** クレア編：下水道中層 処理プール室

**効果** SLS 60用

### ロングマガジン（JMB Hp3）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** クレア編：警察署2F 待合室

**効果** JMB Hp3用

### ストック（W 870）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** レオン編：下水道中層 処理プール室

**効果** W 870用

### サプレッサー（MQ 11）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** クレア編：地下施設下層 地下階段

**効果** MQ 11用※組み合わせ時占有スロット2に変化

### ロングバレル（ライトニングホーク）


| 分類 | カスタムパーツ | 不確定名 | — | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** レオン編：地下施設下層 地下階段

**効果** ライトニングホーク用※組み合わせ時占有スロット2に変化

Chapter 4 DATA アイテムデータ

### ダットサイト（ライトニングホーク）


分類：カスタムパーツ　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

入手：レオン編：木箱を調べる
効果：ライトニングホーク用

### 高電圧コンデンサ（スパークショット）


分類：カスタムパーツ　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

入手：クレア編：研究所B1 仮眠室
効果：スパークショット用

### 赤い本のオブジェ


分類：キーアイテム　不確定名：赤い本

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

入手：警察署2F 図書室
効果：石膏像の左腕と組み合わせると本を持った左腕を入手できる

### アップグレードチップ（上級職員）


分類：キーアイテム　不確定名：電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

入手：研究所B1 温室
効果：リストタグ（一般職員）と組み合わせるとリストタグ（上級職員）を入手できる

### インクリボン


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 1 | ☆ | — | — | — |

入手：各所（ゲームモード「HARDCORE」時）
効果：各所のタイプライターに使うとセーブできる

### 置き物


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | — | △ |

入手：1st：研究室B2 ラウンジ／2nd：研究所B1 低温実験室前通路
効果：調べると研究所B1 薬品実験室の薬液充填機のロック解除パスワードを確認できる

### 「期待のニュー・フェイス」と書かれたフィルム


分類：キーアイテム　不確定名：フィルム

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

入手：警察署2F S.T.A.R.S.オフィス
効果：警察署1F 暗室の現像用の流し台で使うとファイル「期待のニュー・フェイス」を取得できる

### レギュレーター（化学燃料火炎放射器）


分類：カスタムパーツ　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

入手：レオン編：研究所B1 仮眠室
効果：化学燃料火炎放射器用

### 赤い宝石


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

入手：短い杖を調べる
効果：宝石で飾られた箱と組み合わせるとS.T.A.R.S.バッジを入手できる

### アップグレードチップ（一般職員）


分類：キーアイテム　不確定名：電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

入手：研究所B1 仮眠室
効果：リストタグ（ゲスト）と組み合わせるとリストタグ（一般職員）を入手できる

### アップグレードチップ（マスター）


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

入手：クレア編：研究所B1 守衛室
効果：リストタグ（上級職員）と組み合わせるとリストタグ（マスター）を入手できる

### 大きな歯車


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ☆ | — | — | — |

入手：警察署3F 東倉庫
効果：警察署3F 時計台のギアボックスに使うとギミックが作動する（2回使用可能）

### 「隠し場所」と書かれたフィルム


分類：キーアイテム　不確定名：フィルム

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

入手：下水道上層 作業室
効果：警察署1F 暗室の現像用の流し台で使うとファイル「隠し場所」を取得できる

### 「記念撮影」と書かれたフィルム


分類：キーアイテム　不確定名：フィルム

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

入手：警察署1F 備品保管庫
効果：警察署1F 暗室の現像用の流し台で使うとファイル「記念撮影」を取得できる





### 木箱


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | — | — |

入手：警察署2F S.T.A.R.S.オフィス
効果：調べるとアイテムを入手。レオン編：ダットサイト（ライトニングホーク）／クレア編：ロングマガジン（MQ 11）

### クイーンプラグ


分類：キーアイテム　不確定名：電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | — | — | — |

入手：下水道下層 資材置き場
効果：下水道各所のプラグソケットに使うとギミックが作動する

### 車の鍵


分類：キーアイテム　不確定名：鍵

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | — | — | △ |

入手：ブリキ缶を調べる
効果：警察署B1 駐車場で調べると車のトランクが開く

### 研究所のデジタルビデオテープ


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | — | — | △ |

入手：研究所B1 生体実験室
効果：研究所B1 生体実験室のビデオデッキに使うと映像が再生される

### 孤児院の鍵


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | — | — | — |

入手：クレア編：孤児院2F 乳児室（シェリーパート）
効果：孤児院各所の鍵のかかった扉を解錠できる

### 「3Fロッカー」と書かれたフィルム


分類：キーアイテム　不確定名：フィルム

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

入手：警察署B1 射撃場
効果：警察署1F 暗室の現像用の流し台で使うとファイル「3Fロッカー」を取得できる

### 散布装置用カートリッジ（枯死剤）


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

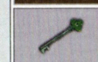
入手：研究所B2 低温実験室
効果：研究所B1 温室管理センターで薬液散布装置に使うとギミックが作動する

### キングプラグ


分類：キーアイテム　不確定名：電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | — | — | — |

入手：下水道下層 資材置き場
効果：下水道各所のプラグソケットに使うとギミックが作動する

### クラブの鍵


分類：キーアイテム　不確定名：鍵

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | — | — | △ |

入手：レオン編：警察署1F ボイラー室
効果：警察署各所のクラブの刻印の扉を解錠できる

### 下水道の鍵


分類：キーアイテム　不確定名：鍵

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | — | — | △ |

入手：下水道下層 作業員用通路
効果：下水道各所の鍵のかかった扉を解錠できる

### 恋人たちのエンブレム


分類：キーアイテム　不確定名：レリーフ

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | — | — |

入手：クレア編：警察署2F コレクションルーム
効果：調べるとハートの鍵を入手できる

### サイドパック


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| — | — | — | — | — | — |

入手：各所
効果：入手と同時にアイテム欄が2つ拡張される

### 散布装置用カートリッジ（空）


分類：キーアイテム　不確定名：散布装置用カートリッジ

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

入手：研究所B1 温室管理センター
効果：研究所B1 薬品実験室で薬液充填機に使うと散布装置用カートリッジ（薬液）を入手できる

### 散布装置用カートリッジ（薬液）


分類：キーアイテム　不確定名：—

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

入手：研究所B1 薬品実験室
効果：研究所B2 低温実験室で冷却装置に使うと散布装置用カートリッジ（枯死剤）を入手できる

## 四角クランク



分類 キーアイテム　不確定名 工具

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　レオン編:警察署B1 留置場

効果　警察署各所の四角い差込口に使うとギミックが作動する

## ジョイントプラグ



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ☆ | ― | ― | ― |

入手　レオン編:研究所B3 リフト/クレア編:研究所B3 ターンテーブル

効果　研究所B3 リフト(レオン編)またはターンテーブル(クレア編)の設備に使うとギミックが作動する

## 信号変調器



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　1st:研究室B2 倉庫/2nd:研究所B1 ノースエリア連絡橋

効果　研究所各所のブレーカーボックスに使うとギミックが作動する

## スペードの鍵



分類 キーアイテム　不確定名 鍵

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　警察署3F 書庫

効果　警察署各所のスペードの刻印の扉を解錠できる

## 倉庫の鍵



分類 キーアイテム　不確定名 鍵

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　ガソリンスタンド

効果　ガソリンスタンドの鍵のかかった扉を解錠できる

## 小さな歯車



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | ― | ― | ― |

入手　警察署4F 時計台

効果　警察署3F 時計台のギアボックスに使うとギミックが作動する

## 駐車場のカードキー



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | ― | ― | ― |

入手　レオン編:警察署B1 留置場/クレア編:警察署2F コレクションルーム

効果　警察署B1 駐車場のカードリーダーに使うとギミックが作動する

## ジャッキハンドル



分類 キーアイテム　不確定名 工具

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | ― | ― | ― |

入手　警察署1F 資料室

効果　警察署2F 図書館のジャッキに使うとギミックが作動する

## 信管



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | ― | ― | ― |

入手　組み合わせ

効果　警察署3F 西倉庫の爆薬付きバリケードに使うとギミックが作動する

## S.T.A.R.S.バッジ



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　組み合わせ

効果　地下施設下層 地下階段の特殊武器ケースを解錠できる

## 石膏像の左腕



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ― | ― | ○ | ― |

入手　警察署2F 美術室

効果　赤い本のオブジェと組み合わせると本を持った左腕を入手できる

## ダイヤの鍵



分類 キーアイテム　不確定名 鍵

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　警察署B1 死体安置所

効果　警察署各所のダイヤの刻印の扉を解錠できる

## チェーンカッター



分類 キーアイテム　不確定名 工具

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　1st:警察署1F 非常階段/2nd:警察署1F 正門

効果　警察署各所のチェーンが巻かれた扉を解錠できる

## 庭園の鍵



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　2nd:警察署B1 職員詰め所

効果　警察署1F 正門の鍵のかかった扉を解錠できる

## T字バルブハンドル



分類 キーアイテム　不確定名 工具

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　下水道中層 ケーブルカー乗り場

効果　下水道各所と地下施設 隠し部屋のハンドル差込口に使うとギミックが作動する

## 電池



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ― | ― | ○ | ― |

入手　警察署2F S.T.R.A.S.オフィス

効果　電池のない信管と組み合わせると信管を入手できる

## 特殊部隊のデジタルビデオテープ



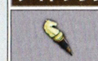
分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　下水道上層 作業員休憩室南の階段

効果　下水道中層 モニター室のビデオデッキに使うと映像が再生される

## ナイトプラグ



分類 キーアイテム　不確定名 電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | ― |

入手　下水道中層 モニター室

効果　下水道各所のプラグソケットに使うとギミックが作動する

## ハサミ



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | ― | ― | ― |

入手　クレア編:孤児院2F 寝室(シェリーパート)

効果　孤児院2F 寝室の壁を修復した段ボールに使うとギミックが作動する

## バージンメダル



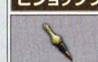
分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | ― | ― | ― |

入手　警察署3F 西倉庫の乙女像のギミックを作動させる

効果　警察署1F メインホールの女神像に使うとギミックが作動する

## ビショッププラグ



分類 キーアイテム　不確定名 電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | ― |

入手　下水道中層 モニター室

効果　下水道各所のプラグソケットに使うとギミックが作動する

## 電子部品の箱



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ― | ― | ― | ― |

入手　レオン編:警察署B1 変電室、警察署3F 時計台/クレア編:東倉庫南の部屋、警察署3F 時計台

効果　調べると特注部品を入手できる

## 電池のない信管



分類 キーアイテム　不確定名 電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ― | ― | ○ | ― |

入手　警察署1F 作戦会議室南の部屋

効果　電池と組み合わせると信管を入手できる

## 特注部品



分類 キーアイテム　不確定名 電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | ― | ― | ― |

入手　電子部品の箱を調べる

効果　分電盤に使うとギミックが作動する

## ぬいぐるみ



分類 キーアイテム　不確定名 ―

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ― | ― | ― | ― |

入手　クレア編:孤児院2F 寝室(シェリーパート)

効果　調べると模様の描かれたブロックを入手できる

## バルブハンドル



分類 キーアイテム　不確定名 ハンドル

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | ― | ― | ― |

入手　警察署1F 東側オフィス

効果　警察署2F シャワー室のハンドル軸に使うとギミックが作動する

## ハートの鍵



分類 キーアイテム　不確定名 鍵

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | ― | ― | △ |

入手　クレア編:恋人たちのエンブレムを調べる

効果　警察署各所のハートの刻印の扉を解錠できる

## ヒューズ(宿直室前廊下用)



分類 キーアイテム　不確定名 電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | ― | ― | ― |

入手　警察署1F 宿直室

効果　警察署1F 宿直室前廊下のヒューズボックスに使うとギミックが作動する(2nd:警察署1F 東側廊下に使用)

### ヒューズ(ホール用)



**分類** キーアイテム **不確定名** 電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

**入手** 警察署1F 東側オフィス

**効果** 警察署1F 東側廊下のヒューズボックスに使うとギミックが作動する

### ブリキ缶



**分類** キーアイテム **不確定名** 缶

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | — | — |

**入手** 1st:警察署B1 射撃場/2nd:警察署B1 射撃場、警察2F ラウンジ

**効果** 調べるとアイテムを入手。1st:車の鍵/2nd「ライオン像」と書かれたフィルム

### 本を持った左腕



**分類** キーアイテム **不確定名** —

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

**入手** 組み合わせ

**効果** 警察署2F 美術室の賢帝像に使うと短い杖を入手できる

### ポーンプラグ



**分類** キーアイテム **不確定名** 電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | — | — | — |

**入手** 下水道中層 モニター室

**効果** 下水道各所のプラグソケットに使うとギミックが作動する

### 木材



**分類** キーアイテム **不確定名** —

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 1 | ☆ | — | — | ○ |

**入手** 各所

**効果** 警察署各所の窓に使うと敵の侵入を防げる

### ユニコーンメダル



**分類** キーアイテム **不確定名** —

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

**入手** 警察署2F ラウンジのユニコーン像のギミックを作動させる

**効果** 警察署1F メインホールの女神像に使うとギミックが作動する

### 予備キー



**分類** キーアイテム **不確定名** 部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 1 | ☆ | — | — | — |

**入手** ポータブルキーのロックを解除する

**効果** 警察署1F 備品保管庫のロッカー端末を修理できる

### 武器持出許可証



**分類** キーアイテム **不確定名** カード

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

**入手** 警察署2F 美術室

**効果** 警察署1F 備品保管庫の武器ロッカーを解錠できる

### 宝石で飾られた箱



**分類** キーアイテム **不確定名** 箱

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** レオン編(1st):警察署1F 被疑者確認室/クレア編(1st):警察署1F 取調室/2nd:警察署2F シャワー室

**効果** 赤い宝石と組み合わせるとS.T.A.R.S.バッジを入手できる

### ポータブルセーフ



**分類** キーアイテム **不確定名** —

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | — | — |

**入手** 1st:警察署2F シャワー室、警察署2F リネン室/2nd:警察署2F リネン室、レオン編(2nd)のみ:警察署2F 被疑者確認室、クレア編(2nd)のみ:警察署1F 取調室

**効果** 調べてロックを解除すると予備キーを入手できる

### 短い杖



**分類** キーアイテム **不確定名** —

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | — | — |

**入手** 警察署2F 美術室の賢帝像のギミックを作動させる

**効果** 調べると赤い宝石を入手できる

### 模様の描かれたブロック



**分類** キーアイテム **不確定名** ブロック

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

**入手** ぬいぐるみを調べる

**効果** 孤児院2F 寝室のブロックパズルに使うとギミックが作動する

### USBドングルキー



**分類** キーアイテム **不確定名** —

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | — | — | △ |

**入手** S.T.A.R.S.バッジを調べる

**効果** 警察署2F S.T.A.R.S.オフィスのPCに使うとギミックが作動する

### 「ライオン像」と書かれたフィルム



**分類** キーアイテム **不確定名** フィルム

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

**入手** 2nd:ブリキ缶を調べる

**効果** 警察署1F 暗室の現像用の流し台で使うとファイル「ライオン像」を取得できる





### ライオンメダル



**分類** キーアイテム **不確定名** —

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ☆ | — | — | — |

**入手** 警察署1F メインホールのライオン像のギミックを作動させる

**効果** 警察署1F メインホールの女神像に使うとギミックが作動する

### リストタグ(一般職員)



**分類** キーアイテム **不確定名** —

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** クレア編:組み合わせ

**効果** 研究所各所の電子キー扉・端末(一般職員権限)のロックを解除できる

### リストタグ(ゲスト)



**分類** キーアイテム **不確定名** 腕輪

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** クレア編:研究所B1 守衛室

**効果** 研究所各所の電子キー扉・端末(ゲスト権限)のロックを解除できる

### リストタグ(上級職員)



**分類** キーアイテム **不確定名** —

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** クレア編:組み合わせ

**効果** 研究所各所の電子キー扉・端末(上級職員権限)のロックを解除できる

### ルークプラグ



**分類** キーアイテム **不確定名** 電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ● | — | — | — |

**入手** 下水道上層 東側通路

**効果** 下水道各所のプラグソケットに使うとギミックが作動する

### リストタグ(一般職員)



**分類** キーアイテム **不確定名** 腕輪

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** レオン編:組み合わせ

**効果** 研究所各所の電子キー扉・端末(一般職員権限)のロックを解除できる

### リストタグ(ゲスト)



**分類** キーアイテム **不確定名** 腕輪

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** レオン編:下水道上層 ゴミ焼却施設(エイダパート)、研究所B1 ケーブルカー乗り場

**効果** 研究所各所の電子キー扉・端末(ゲスト権限)のロックを解除できる

### リストタグ(上級職員)



**分類** キーアイテム **不確定名** 電子部品

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | ○ | — |

**入手** レオン編:組み合わせ

**効果** 研究所各所の電子キー扉・端末(上級職員権限)のロックを解除できる

### リストタグ(マスター)



**分類** キーアイテム **不確定名** —

| 数 | ス | 使 | 装 | 組 | 捨 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | — | — | — | — |

**入手** クレア編:組み合わせ

**効果** 研究所各所の電子キー扉・端末(マスター権限)のロックを解除できる

# ファイルデータ

取得可能なすべてのファイルを紹介。ギミック作動のヒント以外にも、メインストーリーでは語られていない事柄が記されているものもある。

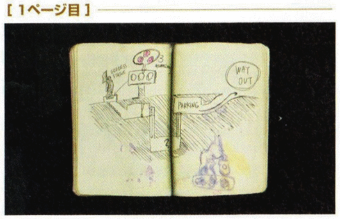
## ファイルデータの見方

《ラクーン観光案内》❶
警察署2F 待合室❷
[1ページ目]
ラクーンシティへようこそ!❸
あの巨大製薬会社アンブレラが拠点を置き、
活力ある都市として知られる我らがラクーンシティが、
実は長い歴史を持つことはご存じでしょうか?

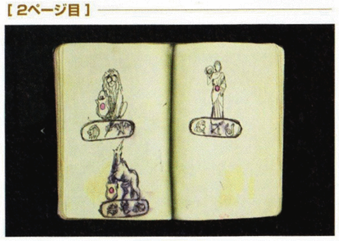
❶**ファイル名**：ファイルの名称。取得できる場所ごとにまとめ、ファイルリストに登録される順に掲載。なお、チュートリアルについては割愛した
❷**取得場所**：ファイルを取得できる場所
❸**ファイル内容**：ファイルに記述されたテキスト、あるいは写真

### 《警察官の手帳》
1st：警察署1F 警備員室

[1ページ目]



[2ページ目]



### 《ラクーン観光案内》
警察署2F 待合室

[1ページ目]
ラクーンシティへようこそ!

あの巨大製薬会社アンブレラが拠点を置き、
活力ある都市として知られる我らがラクーンシティが、
実は長い歴史を持つことはご存じでしょうか?

このコラムでは、ラクーンシティを訪れる皆さんに、
街の意外な見所をご紹介します!

### 《ラクーン観光案内》

[2ページ目]
<ラクーン市警察署>

ラクーンシティの中心部に位置する警察署の建物は、
元は美術館として利用されていました。
現代では珍しい時計台や玄関ホールの女神像が、
往時の名残を伝えてくれます。

[3ページ目]
<孤児院>

警察署にほど近い孤児院は、アンブレラを始めとする
企業と地元住民の寄付によって運営されています。
孤児院のシンボルともなっているステンドグラスは、
国外からも見学者が訪れるほどだとか。

### 《緊急事態対応記録》
警察署1F 作戦会議室

[1ページ目]
9月25日
市内で発生した大規模な暴動により、当警察署を
一時的な避難所とすることが決定した。
全署員は市民の受け入れと保護を最優先とする。

[2ページ目]
9月25日　追記
夜半、市民の一人が署員に襲いかかるという事件が
発生。
署員1名が死亡、3名が軽傷を負った。
当該市民は間もなく鎮圧された。
極度のストレスによるパニックと考えられる。

[3ページ目]
9月26日
暴徒による当警察署への襲撃が発生。
戦闘による死傷者多数。
非常シャッターでの封鎖により退避に成功するも、
署周辺は無数の暴徒に取り囲まれ、脱出は困難と
判断された。
通信機器の復旧の目処は未だ立たず、外部との連絡は
不可能。

➡次ページへ



### 《緊急事態対応記録》

[4ページ目]
9月27日
13:00、警察署西側で再び戦闘が発生。12名死亡。
生存者はわずか。
署内はひどい混乱に陥っている。

記録者　デビッド・フォード

### 《作戦報告書》
警察署1F 西側オフィス

[1ページ目]
9月28日　午前2:30
生存者は私を含めたった4人。
武器、弾薬の確保の失敗。度重なる異常な戦闘による
疲弊と混乱。もう後がない…。

以前、フィリップス巡査から下水道を脱出路にする
提案がなされた。
ここが美術館時代の"隠し通路"を使う方法だ。

[2ページ目]
今さらながら、私は彼女のアイデアに乗ることにした。
確かに、隠し通路が現存している保証も、
下水道にゾンビがいない保証もない。
だが、ここで死を待つよりはましだ。

わずかな可能性を信じ、隠し通路に関する情報を
探ることにする。

記録者 エリオット・エドワード

### 《ガンパウダーについてのメモ》
レオン編：警察署1F 西側オフィス

[1ページ目]
ハンドガンの弾
→ガンパウダー　×2

ショットガンの弾
→ガンパウダー　＋　強化火薬(黄)

マグナムの弾
→強化火薬(黄)　×2

[2ページ目]
現在、署内の弾薬が不足している。
各自、ガンパウダーを有効活用すべし。

携行する銃器の種類に応じて、
適切に**組み合わせる**よう注意されたし。

### 《ガンパウダーについてのメモ》
クレア編：警察署1F 西側オフィス

[1ページ目]
ハンドガンの弾
→ガンパウダー　×2

硫酸弾
→ガンパウダー　＋　強化火薬(白)

サブマシンガンの弾
→強化火薬(白)　×2

[2ページ目]
現在、署内の弾薬が不足している。
各自、ガンパウダーを有効活用すべし。

携行する銃器の種類に応じて、
適切に**組み合わせる**よう注意されたし。

### 《新人の初仕事》
警察署1F 西側オフィス

[1ページ目]
レオン・S・ケネディ、貴官に重大な特別任務を与える。

その恐るべき内容とは――、
なんと「自分の机の鍵を開けること」だ!
ヒントは**6人の先輩のファーストネームの頭文字**だ。
順番は、机の並びと同じにしてある。
鍵は机の左右に1つずつだ。両方ちゃんと外せよな。

[2ページ目]
ま、ようするに、仲間の名前を覚えるのがお前の
初仕事ってわけだ。
成功を祈ってるぜ。
スコットの野郎から聞き出すのは、ちっとホネだろう
けどな。

優しいブラナー先輩より

[3ページ目]
(紙のすみに、血痕と走り書きが残されている)

[4ページ目]
ここに来なくて正解だぜ、新米。

### 《ロッカー用の端末について》
警察署1F 備品保管庫

[1ページ目]
現在、ロッカー開放用の端末のキーが、
いくつか破損しています。

キーを破壊した職員は、**予備キー**を使用し、
"今すぐに!!"端末を修理してください。
(犯人はわかってるからな!　この馬鹿力!)

## 《植物学　～薬効を持つ植物について～》
警察署1F 暗室

**［ 1ページ目 ］**
人類は太古から様々な植物を用い傷や病を癒してきた。
本書では、この薬効を持つ植物の例として
アークレイ山地周辺に自生する3つのハーブを取り上げ
その概要を述べたいと思う。

緑色のハーブには、傷を癒す力がある。

青色のハーブには、解毒作用がある。

**［ 2ページ目 ］**
そして赤色のハーブだが……。
美しい観葉植物として親しまれてはいるものの、
残念ながら目立つ薬効はない。
――そう、ごく最近までは考えられていた。

ハーブ同士は、組み合わせることで
さらに効果が高まる。これは周知の事実だ。
近年、赤色のハーブが組み合わせに多大な影響を
及ぼすことが判明した。

**［ 3ページ目 ］**
ある東洋医学者の説によれば、青色と赤色のハーブの
組み合わせで、体を頑丈にする効果が得られるとの
ことだ。

ハーブには、我々の予想もつかない力が眠っている。
さらなる研究が待たれるところだ。

## 《「隠し場所」》
「隠し場所」と書かれたフィルムを現像する



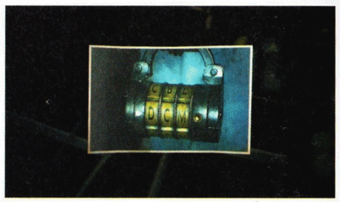
## 《「期待のニュー・フェイス」》
「期待のニュー・フェイス」と書かれたフィルムを現像する



## 《「記念撮影」》
「記念撮影」と書かれたフィルムを現像する



## 《「3Fロッカー」》
「3Fロッカー」と書かれたフィルムを現像する



## 《ポータブルセーフ取扱説明書》
警察署2F シャワー室

表面に並んだボタンを押すと、リング状に配置された
ランプが緑色に点灯します。
全てのランプを点灯させると、ふたが開きます。

ボタンは特定の順番で押してください。
順番を間違えると、全てのランプが消灯します。
その場合は、最初からやり直してください。

## 《生存者へ》
警察署3F 西倉庫前廊下

**［ 1ページ目 ］**
まだ生き残ってやがる不運の持ち主へプレゼントだ。

俺たちをさんざん苦しめた“リッカー”――
皮を剥がれた鶏みたいな例のグロ野郎!――の
とっておきのゴシップを教えてやる。

奴らは、聴覚が異常に発達してる代わりに
ほとんど目が見えないんだ。

**［ 2ページ目 ］**
そうだ、お前がみっともなく走り回ったり
バカみたいに撃ちまくったりしなけりゃ
奴らに見つからずにすむ――かもしれないってことだ。

奴らの前では、俺のばあちゃん並みにゆっくり動け。
いいな?

➡次ページへ

《生存者へ》

**［ 3ページ目 ］**
さてと。お名残惜しいが俺はそろそろ行くよ。
友達の仇をとってやるのも、オマワリさんの
大事な仕事だからな。

デビッド

## 《ある男の手記》
警察署3F 西倉庫

**［ 1ページ目 ］**
ちくしょう!!　“彼ら”は私を切り捨てた!
これほど忠誠を尽くした私をだ!

いいだろう。
ならば、私もこの世界を楽しませてもらう。
豚どもを、お似合いの“檻”に閉じ込めてやった。
信管でバリケードのC4を起爆させれば、
全員まとめて木っ端微塵だ。

**［ 2ページ目 ］**
だが、一瞬で終わらせるのはもったいない。
まずは鉄格子にすがって怒鳴り散らしているアイツだ。
奴にこのオモチャを差し入れてやろう。

「隣の奴を殺せ。そうすれば残りの人間は助けてやる」
――そう言ったら、この豚はどうするだろう。

**［ 3ページ目 ］**
お前は正義だの誇りだのとわめきちらし、
この私に、何度も何度も何度も何度も逆らったな?

お前は素晴らしい警官だった。
鼻を削ぎ落としたいくらいにな。

ああ、楽しくなってきた。音楽が必要だ。

## 《アート・コラム「奇妙な赤石」》
警察署2F 美術室

**［ 1ページ目 ］**
黒太子を虜にしたルビー、ナイルの女王が飲み干した
真珠、王妃を革命の断頭台に導いたダイヤ……。
宝石にまつわる魅力的な伝説は、枚挙にいとまがない。

この奇妙な赤石は、さしずめ、彼らの輝かしい末子で
ある。

**［ 2ページ目 ］**
来歴は――この種の宝物にありがちではあるが――
はっきりしない。
ある時代では貴婦人の宝石箱を飾り、またある時代では
賢明な王に献じられたとも伝えられている。

この秋、長く伝説の霧の中に身を潜めていた赤石が、
オークションにお目見えする。興奮しきりの好事家も
多いことだろう。

《アート・コラム「奇妙な赤石」》

**［ 3ページ目 ］**
だが――聡明な読者諸氏におかれては、心して欲しい。
美と魔性は比例する。民を慈しみ書を好んだ英邁な君主
が、この赤石に魅了され、カリギュラもおののく暴君と
成り果てた……そんな逸話も残っているのだから。

とはいえ、こんな忠告は無意味だろう。
血をまとうからこそ、宝石の輝きは人々の胸を騒がせる
のだ。

## 《署内回覧》
警察署2F S.T.A.R.S.オフィス

**［ 1ページ目 ］**
1998, 9, 22

署内の配置換えによる備品の移動について報告します。

「3桁ナンバー耐熱金庫」
2F　S.T.A.R.S. オフィス　から
1F　西側オフィス　へ移動

**［ 2ページ目 ］**
解錠番号は「左9、右15、左7」
担当者は、早めに番号を変更してください。

ラクーン警察　施設課

## 《備品の廃棄届》
警察署B1 射撃場

物品：
車両番号7439の鍵

詳細：
先端が破損し、使用不可。
ヘッド付属のボタンスイッチで
トランクなどの開放は可能。

## 《検体No.53477》
警察署B1 死体安置所

**［ 1ページ目 ］**
検体氏名：ジャスティン・ハンソン
39歳　男性　白人

所見：
本署に拘留中、ベッドで死亡しているのを職員が発見。
死後硬直は末端にまで及んでおり、
手を握りしめた格好のまま硬化していた。
前日の就寝直後に死亡した可能性が高い。

**［ 2ページ目 ］**
彼は盗癖の持ち主で、逮捕歴は二桁にのぼる。
信じがたいことに、拘留中も窃盗に及ぼうとした。
まさに“病気”と言う他ない。

### 《業務連絡「分電盤の故障について」》
レオン編：警察署B1 留置場

【1ページ目】
分電盤の部品が故障しました。
担当者は、至急交換をお願いします。

皆も知っての通り、留置場の電気設備は古く、
特注部品にしか対応していません。
特注部品の予備は変電室に保管されています。

【2ページ目】
補足：
変電室に、特注部品が1つしか保管されていないとの
連絡を受けました。
時計台の修繕に来ている業者が同じ部品を持っている
はずなので、ぶんどって――失礼、提供をお願いして
ください。

### 《署長宛てのメールの写し》
クレア編：警察署2F 署長室

【1ページ目】
アイアンズ署長

君の誠実な対応に感謝し、例の口座にささやかな謝礼を
振り込ませてもらった。好きに使え。
引き続き、部下への監視を怠るな。特に、あの洋館から
生還した隊員たちに注意を払え。
必要なら処分をためらうな。
W・B

【2ページ目】
アイアンズ署長

アンブレラ本社との間にトラブルが発生した。
幹部どもが、私の研究成果を横取りしようとしている。
だが心配はいらない。すぐに落ち着く。
君は通常通り、こちらの指示した役目を果たせ。
W・B

【3ページ目】
アイアンズ署長

研究所周辺の警備を強化しろ。
不審な人物を発見した場合は、即刻排除しろ。
殺してもかまわない。
アンブレラの人間であってもだ。
"G" の完成が近い。馬鹿どもに私の邪魔はさせない。
W・B

【4ページ目】
アイアンズ署長

いい加減にしろ!
下水道の警備を怠るなと、何度言わせるんだ!
今がどれだけ重要な時期か分かっているのか!?
止まっている送金については、私が幹部にさえなれば
何倍にもしてやれるんだ! なぜわからない!?
私が君を簡単に破滅させられることを忘れるな。
W・B

### 《剥製の製作記録》
クレア編：警察署2F 署長室

【1ページ目】
オジロジカ オス 推定6歳

狩猟場所：アークレイ山地
体長：185cm 体重：160kg

剥製の出来は満足のいくものだったが、
いいかげん、小物には飽き飽きだ。
そろそろ新しい挑戦をするべきだろう。

【2ページ目】
アムールトラ オス 推定4歳

狩猟場所：ハバロフスク地方
体長：290cm 体重：240kg

めくるめく体験だった。黄色い脂肪を断ち割って
温かな腸があふれ出した時の興奮と言ったら!
私の体からも獣の匂いがする。たまらない。

【3ページ目】
豚 メス 22歳

狩猟場所：ラクーンシティ
体長：160cm 体重：50kg

獲物の体は、白く、柔らかで、どこもかしこも甘い。
私のものだ。永遠に。

### 《修理業者からの手紙》
クレア編：警察署2F コレクションルーム

【1ページ目】
お問い合わせ頂いた署長室の電子ドアの故障について
ご連絡します。
お伝え頂いた状況から考えるに、使用されている部品の
交換が必要なようです。

規格の問題で特注部品にしか対応しておりませんが、
幸いなことに、当社系列店の者が時計台の修繕に
伺っており、同型の品を市警に納品しております。

【2ページ目】
担当者が申しますには、3階の東倉庫に運び入れたとの
ことです。
もし、不具合が起きたり、数が足りないといったことが
ございましたら、時計台におります当社の者に
お声がけくださいませ。

それでは、今後とも当社をよろしくお願いいたします。





### 《押収品報告書》
警察署1F 被疑者確認室

【1ページ目】
押収年月日： 1998年 8月 14日
押収場所： 本署2F待合室

押収理由：
上記押収場所で不審な行動をしていた男性を発見。
巡査が声をかけたところ、慌てた様子で逃走を図ろうと
したため確保。
彼が所持していたメモを押収した。

【2ページ目】
備考：
照会するまでもない。彼のことはよく知ってます。
ジャスティン・ハンソン。39歳。市内在住。独身。
ここの留置場の常連ですよ。
悪い奴じゃないんだが、ニワトリ並みの脳みそでね。
おまけに病的な盗癖持ちだ。

けど、まさか市警で"仕事"をしようとするとは……。

【3ページ目】
(ビニール袋に紙切れが入っている)

【4ページ目】


### 《S.T.A.R.S. 隊員宛ての手紙》
警察署2F 武器庫

【1ページ目】
親愛なるS.T.A.R.S. 隊員諸君

君たちは相変わらず、あのオンボロ警察署でムカつく
上司のおもりでもしてるのかな?

俺か? 俺は美女とデートしてきたところだ。
彼女の大きな傘の下でなにがあったかは、
ご想像におまかせするよ。

【2ページ目】
ヨーロッパは最高だ。
1ヶ月程度のバカンスじゃ全然足りない。
半年は戻らないかもな。

バリー、あんたはこっちに来ようなんて思うなよ。
かわいい娘さんたちが泣いてもいいのか?
美女は俺にまかせておけ。

《S.T.A.R.S. 隊員宛ての手紙》

【3ページ目】
ジル、クレアから連絡があったら、
兄貴は元気にしてるって伝えてくれ。

8月29日 クリス・レッドフィールド

### 《修理業者の作業計画書》
警察署3F 時計台

修繕対象：
警察署西側の時計台

文化財としての高い価値を鑑み、
修繕にあたって専門の技術者を招く予定です。
本格的な作業は、彼の到着を待って開始します。
ただし、留め金が激しく劣化し危険であるため、
落下防止の処置のみ緊急で行います。

### 《インタビュー記録》
レオン編：警察署B1 留置場

【1ページ目】
――ああ。でも、それじゃ何の説明にもなってないと
思うがな。アンブレラが例の孤児院を支援してるなんて
偶然とは思えない。

――これはアンブレラが設立した奨学金の取材じゃ
なかった?

【2ページ目】
――そんなネタじゃ誰も食いつかない。
みんな、G-ウィルスについて知りたいんだよ。

――どこでその名前を?

――しかも町のクソでかい穴ぼこは、地下にある
あんたの研究所に通じてるんだってな。

【3ページ目】
――なあ 本当のとこを教えてくれよ。でなきゃ……

――もう話すことはないわ。

――クソめ。

### 《ラクーン君からのお願い》
警察署B1 射撃場

【1ページ目】
ラクーンシティのよい子のみんな、
いつも動物園に遊びに来てくれてありがとう!

今日はラクーン君から大切なお願いがあるんだ。
みんなは大人気の「ラクーン君人形」は知ってるよね?
意地悪な人たちの間で、あのお人形を射撃の的にする
遊びが流行してるんだって。
僕、すごく悲しいよ……。

《[illegible]らのお願い》

[ 2ページ目 ]
よい子のみんなは、絶対、マネしないでね!
とってもとっても危ないよ!

それじゃまた、動物園で会おうね!

ラクーン動物園マスコット　ラクーン君より

## 《ラクーンマンスリー　6月号》
クレア編：警察署B1 エレベーター管理室前通路

[ 1ページ目 ]
「特集!　ラクーンシティのヒーローたち」

ラクーンシティで最も恐れられ尊敬されている人物は?
その答えは、ラクーン市民なら誰もが知っている。

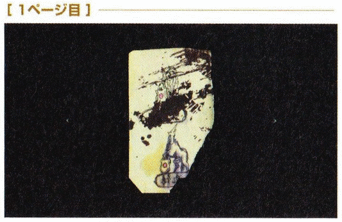
イエス!　ブライアン・アイアンズ警察署長だ。
街中の犯罪者とゴロツキを震え上がらせる彼は、
我々罪なき市民にとっては父親以上の存在である。

[ 2ページ目 ]
アイアンズ氏は熱心な慈善活動家としても知られている。
孤児院への多額の寄付、困難を抱えた女性への支援、
美術品の保護活動、動物愛護への取り組み——。
誰か、知っていたら教えて欲しい。
我らのヒーローは、一体いつ眠るんだろう?

本誌の取材に、氏は「当然のことをしているまでだよ。
市民は私の家族だからね」と、さわやかな笑顔を見せた。

[ 3ページ目 ]

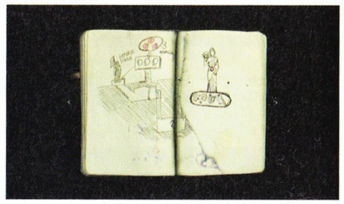

## 《紙片》
2nd：警察署1F 警備員室

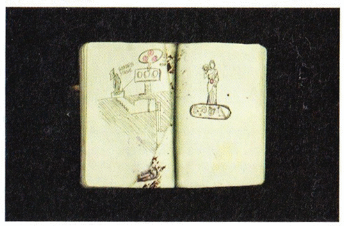
[ 1ページ目 ]


《紙片》

[ 2ページ目 ]


## 《破れた手帳》
2nd：警察署1F メインホール

[ 1ページ目 ]


[ 2ページ目 ]


## 《「ライオン像」》
2nd：「ライオン像」と書かれたフィルムを現像する



## 《ベンのメモ》
レオン編：警察署B1 留置場

[ 1ページ目 ]
警察署は、もう化け物だらけだ。
忌々しいうなり声がここまで響いてくる。
だが、俺が恐れてるのはゾンビなんかじゃない。

コードネーム"タイラント"。
奴らが極秘に開発した究極の生物兵器だ。
まさか、あんなものまで出してくるとは……。

[ 2ページ目 ]
恐らく、奴に下された命令は後に証人となるものの
抹殺。

## 《クレアのメモ》
レオン編（2nd）：警察署2F S.T.A.R.S.オフィス

レオン

あなたがこれを読んでくれるって信じてる。
この警察署はもうダメよ。一刻も早く脱出して。
私なら大丈夫。なんとかなると思う。
私の兄のことも心配無用よ。
あなたはあなたのことだけに集中して。

クレア

## 《レオンのメモ》
クレア編（2nd）：警察署2F S.T.A.R.S.オフィス

クレア

君が生きていると信じてこれを書く。
ここは化け物の巣だ。
君の兄さんも、もうここにはいないだろう。
すぐにこの警察署から脱出しろ。
君の無事を祈ってる。

レオン

## 《サリーの日記》
クレア編：孤児院2F 廊下

[ 1ページ目 ]
1月4日
水よう日は、うれしい日。
おやつがアイスクリームだからです。
前にいたこじいんはきらいでした。
先生はおこりんぼだし、べんきょうのじかんが
あったし、アイスクリームはなかったからです。
このこじいんはだいすきです。

[ 2ページ目 ]
1月10日
こじいんには、だいじな決まりがあります。
「日記をかくこと」、「まい日けんこうしんだんを
うけること」、「かってに外に出ないこと」です。

がっこうに行かなくていいのは、うれしいと思います。
じぶんがきている服の、前の持ち主といっしょに
じゅぎょうをうけるのは、とてもみじめです。

《サリーの日記》

[ 3ページ目 ]
1月16日
きょうは、りじちょう先生がくるので、
いちばんすきな青いギンガムチェックの服をきました。

りじちょう先生は、せが高いです。
りじちょう先生は、おひげがはえています。
りじちょう先生は、おまわりさんです。

## 《トムの日記》
クレア編：孤児院1F ホール

[ 1ページ目 ]
2月5日
手紙を出して2ヶ月になるのに、
オリバーから返事が来ない。
養子にもらわれて行った奴らはみんなそうだ。
金持ちの家で王様みたいに暮らしてると、
孤児院のことなんか忘れちまうんだろう。
オリバーだけは違う、俺たち永遠の相棒だ、
——なんて思ってた。バカみたいだ。

[ 2ページ目 ]
2月8日
アンが年下どもを集めて話をしてた。
「養子として孤児院を出てった奴らは、
本当は、恐怖の"ブギーマン"のエサにされてる。
だから連中とは連絡が取れなくなるんだ」
だと。
あいつには三流小説家の才能がある。

[ 3ページ目 ]
2月13日
アンの話じゃないが、この孤児院はちょっと変だ。
たしかに、他の養護施設に比べたら恵まれてる。
地元のでかい製薬会社が、寄付をつぎ込んでるからだ。
でも、電話や外出が禁止されてるのはなぜだ?
ドクターの数が多すぎやしないか?
毎日の、あの注射の意味は?
これじゃ、俺たち、まるで——

[ 4ページ目 ]
2月14日
俺に養子の話が来た。信じられない。
俺はもう大きいし、"人気がある"タイプじゃない。
……でも、まあ、少しくらいは嬉しいかもしれない。
嘘だ。本当は泣きそうなくらい嬉しい。
出発は20日だ。
俺はいい息子になる。
お父さんと、お母さんが、自慢できるような息子に。

[ 5ページ目 ]
2月19日
真夜中、オリバーが帰ってきた。
狂ったみたいに「助けて」って泣きわめいてた。
俺は最初、"ソイツ"が友達だってわからなかった。
だって顔が、あんな風に、溶けて、剥がれて——。
……今、先生とドクターたちが看病してる。
大丈夫。ただの皮膚病だ。あっという間に治る。
そしたら、また二人で冒険に行こう。

## 《　　　の日記》
クレア編：孤児院1F 院長室

【1ページ目】
これを　よんだ　ひと
けいさつに　でんわ　して

ぶぎーまん が きた
みんな たべられ
ぶぎーまんは くろい たくさん です

【2ページ目】
たすけて
もうすぐ こっちに
たすけて おかあさ

## 《院長の手紙》
クレア編：孤児院2F シャワー室

【1ページ目】
かねてよりの懸案だった例の件について、
対応が完了したことをご報告します。

2月19日、研究所より脱走した被験体628（以下628）が
本施設に侵入するという事態が発生しました。
628は、元々、この被験体プール施設で養育されており
救助を求めて「帰還」したものと思われます。
628は本施設の職員によって即時確保されました。

【2ページ目】
628は研究所において臨床実験に使用されていました。
そのため、本施設がウィルス汚染された可能性を考慮し
施設にいた全ての被験体候補を廃棄処理いたしました。

この処理は、保安部隊によって実行されました。
彼らの迅速な対応に感謝します。

【3ページ目】
なお、周辺住民へは、「建物の老朽化のため、
子ども達は一時的に他の孤児院へ移動させた」という
説明を行っております。

本施設の汚染除去が確認され次第、
再度、被験体候補の確保を進めていく予定です。

## 《点検報告書　9月第1週》
レオン編：下水道上層 作業員詰め所

先週もお願いしましたが、故障したリストタグの替えを
一刻も早く支給してください。

ご存じの通り、例のリストタグは本施設の一部の扉を
開くキーの役割を果たしています。
つまり、代替の品がなければ、私のチームは満足に
業務を行えません。
これを怠慢だと思われるのは心外です。

## 《点検報告書　9月第2週》
レオン編：下水道上層 ゴミ焼却施設

新品のリストタグが先ほど到着しました。
これでようやく本格的な解体工事に向けた
点検作業を実施できます。

先日、ご報告した焼却炉の異常については、
ご心配には及びません。
大型ゴミでも残っているのでしょう。
この報告書を書き終えたら、確認に向かいます。

## 《“G”レポート》
クレア編：下水道中層 事務所

【1ページ目】
G-ウィルス臨床実験は、近く最終段階へと移行する。
人を越える新たな種――“G”の誕生を前に、
彼らの生態について予測を述べる。

【2ページ目】
<知能>
感染者の知能は次第に低下。
言語能力は投与から数日で消滅。

最終的には人格と理性を失い、
生存と繁殖のみが行動原理になる。

【3ページ目】
<身体能力>
異常な速度の細胞分裂――進化――により、
あらゆる環境に適した能力を得る。

さらに、驚異的な自己修復能力を備えており、
一般的な小火器等で、
生命活動を完全停止させることは困難。

【4ページ目】
<繁殖行動>
Gの最も顕著な特徴に「繁殖への強烈な欲求」が
挙げられる。
彼らは本能的に遺伝子情報の近しい人間を探し出し、
生体に胚を産み付けることで繁殖する。
しかし、定着率は極めて低く、適合しない細胞は
不完全なG生物として表出する。
定着が見込めるのは血のつながった子どもくらいか…。

## 《アンブレラ本社宛てのメールの写し》
下水道上層 コントロール室

【1ページ目】
オーエンズ室長

NEST内に警報と悲鳴が響いている。
なにが起きているかわからない。銃声がする。
所長とは連絡が取れない。
私たちは閉じ込められている。
一刻も早く救助を。

➡次ページへ



Chapter 4 DATA ｜ ファイルデータ

## 《アンブレラ本社宛てのメールの写し》

【2ページ目】
オーエンズ室長

最悪の事態だ。
NESTがウィルス汚染された。ありえない。
フェイルセーフシステムが起動しない。
外部からの干渉？　それしか考えられない。だがなぜ。
マイヤーとキムが死んだ。咳が止まらない。
どうして連絡をくれないんだ。

【3ページ目】
オーエンズ室長

そうか　あなたたちが

## 《下水道建設会社のパンフレット》
下水道中層 モニター室

【1ページ目】
<CEOからのご挨拶>
この度は、我がナイツ・コンストラクション・
カンパニーに興味をお持ち頂きありがとうございます。

弊社は20年にわたり、様々な都市の下水施設を
手がけて参りました。
長い歴史の中で、我々が大切にしてきた2つのもの……
それは「遊び心」と「高いデザイン性」です。

【2ページ目】
地面の下に隠れている設備だからと言って、
最低のデザインである必要はない。
我々は、そう考えます。

クイーンより優雅で、ナイトより洗練され、
ポーンのように愉快な我が社の施工は、
皆さんへ最高の勝利をお届けすることでしょう!

【3ページ目】
それでは、皆さんにお目にかかる日を
心より楽しみにしております。

ナイツ・コンストラクション・カンパニー CEO
兼　国際チェス協会名誉会員
兼　ラクーンチェスクラブ名誉顧問
兼　フィッシャーチェス愛好会名誉理事
R・B・フィッシャー

## 《U案件エリアのロック解除方法》
下水道中層 モニター室

業務引継時の混乱により、
U案件エリアへの扉のロック解除方法が失われました。
扉は、各端末に対応するプラグを差し込むことで
開放されます。
正しいプラグ位置をご記憶の方は、
この掲示板にて情報の提供をお願いします。

## 《納品書》
下水道中層 ケーブルカー乗り場

ご注文頂きました以下の商品を
指定の場所に搬入しました。

耐熱金庫　×　1

解錠番号は金庫側面にチョークで記載しました。
実際にご使用になる前に消去をお願いします。

## 《ジャズフェスティバルのチラシ》
下水道中層 作業員休憩所




## 《クレアの書き置き》
レオン編（2nd）：下水道中層 ケーブルカー乗り場

レオン

私はこれからある場所に向かう。
途中で出会った女の子を救うためよ。
彼女とても危険な状態なの、放っておけない。
レオンは先に進んで。きっともうすぐ街の外よ。
私も絶対に脱出する。だから心配しないで。
クレア

## 《レオンの書き置き》
クレア編（2nd）：下水道中層 ケーブルカー乗り場

クレア

ここに辿り着いたのなら、あと少しで街の外だ。
俺はある用事を片付けてから脱出する。
クレア、もし俺が戻れなかったら、君に頼みたい。
街がこうなったのはアンブレラのせいだ。
アンブレラの正体を多くの人に伝えてくれ。
レオン

## 《仮眠室利用履歴》
研究所B1 受付

【1ページ目】
18545　トビー・ジャクソン
入室03:44　退室07:31

18546　サラ・タカハシ
入室04:51　退室07:08

18547　ウォルト・ペイジ
入室12:03　退室13:36

Chapter 4 DATA ｜ ファイルデータ

## 《仮眠室利用履歴》

【2ページ目】

18548　アンソニー・ホワイト
入室12:05　退室12:48

18549　シリル・アーチャー
入室18:01　退室20:21

18550　デズモンド・ロック
入室18:04　退室19:58

【3ページ目】

18551　ウェイン・リー
入室20:16　退室--:--

## 《NEST職員への緊急指示》

研究所B1 守衛室

【1ページ目】

ノースエリアにて非常事態が発生。
全NEST職員は通常業務を停止し、
抗ウィルス剤「DEVIL」の確保を最優先とせよ。

DEVILは、G生物化への唯一の対抗手段である。
G-ウィルスの感染が認められた際は、
ただちに対象へ投与したのち、G細胞の除去を行え。

【2ページ目】

本メールは、非常事態発生により
NESTメインシステムから自動送信されました。
返信はできませんのでご注意ください。

## 《リストタグ型キーのご利用について》

研究所B1 受付

【1ページ目】

当研究所では、最新式のセキュリティシステムを採用し
職員の皆さまの安全と業務の効率化を実現しています。

施設の入出や特定の機器へのアクセスには、
リストタグ型キーによる認証が必要です。

キーの権限には、「ゲスト」、「一般職員」、
「上級職員」の3種類がございます。

【2ページ目】

権限は、リストタグに挿入された電子チップによって
設定されています。
権限の変更は、電子チップを入れ替えることで
簡単に行えます。

職員のご家族へは「ゲスト」用の貸し出しを
行っております。
受付までお気軽にお申し出ください。

## 《特殊部隊員のレコーダー》

研究所B1 ノースエリア連絡橋

【1ページ目】

――アルファチームからゴーストへ。
対象がウェストエリアへ移動。
G-サンプルと抗ウィルス剤を回収する模様。

――ゴースト、了解した。ポイントW-3で待機する。
そっちも向かってくれ。

――了解。

【2ページ目】

――こちらアルファ、目標地点に到着。

――了解。
そのまま待機せよ。

【3ページ目】

――アルファ、対象が現れた。
保管庫を開けるぞ。

――わかった。
合図を待つ。

【4ページ目】

――G-ウィルスを確認。

――突入する。

――バーキン博士、我々と来てもらいたい。

## 《誰かが残したメモ》

研究所B1 倉庫

皆、"果実"になった。
彼らはよみがえる。何度でも。

燃やせ。
彼らの全身が、黒い炭になるまで。

それ以外に方法はない。

## 《枯死剤の製法》

研究所B1 薬品実験室

【1ページ目】

<プラント43枯死剤の製法>
1. 空のカートリッジを薬液充填機にセット。
2. UMB No.21(P-ε)を規定量注入。
3. 急速に冷却する。

【2ページ目】

プラント43の成長速度は驚異的であり、
万一の事態が起きた場合、制御は困難である。
非常時には、上記製法を用いて精製した枯死剤を
散布し、被害を最小限に留めること。





## 《ウェイン・リー宛てのメール》

研究所B2 低温実験室前通路

【1ページ目】

差出人:リック・メンドーサ
件名:なにをやらかした?

本文:カートライトの野郎、えらい剣幕だったぞ。
ほどほどにしとけよ。あれでも上司だ。一応な。
ところで、俺のかわいい二重螺旋ちゃんを知らないか?
あの子は俺の秘密を尻に敷いてるんだ。
見かけたら教えてくれ。

【2ページ目】

差出人:バイロン・カートライト
件名:ずいぶん忙しそうだね

本文:私とのミーティングをすっぽかすとは。
温室の視察には、君は来なくてよろしい。
代わりに簡単な仕事をあげよう。
再来年の予算案をまとめておいてくれ。今夜中に。

【3ページ目】

差出人:リック・メンドーサ
件名:生きてるか

本文:襲撃だ。もう死人が出た。
このイーストエリアは孤立してる。
こちら側から連絡橋を再稼働させるためには、
俺たちのリストタグじゃダメだ。
くそっ、カートライトのアホはどこに隠れてるんだ。

【4ページ目】

差出人:リック・メンドーサ
件名:返事をくれ!

本文:プラント43が暴走してる。温室は地獄だ。
最悪なのは、俺たちの中の誰かがあの場所に
突っ込んでかなきゃならないってことだ。
ウェイン、担当のお前なら暴走を止める方法も
知ってるだろ?　頼む、返事をくれ。

【5ページ目】

差出人:リック・メンドーサ
件名:なし

本文:チアリーダーのスージー。覚えてるか。
いい女だったよな。お前も俺も夢中だった。
もっとも、彼女はオタクには目もくれなかったけど。
お前に借りたコミックとゲーム、返さなきゃ。
全部後回しだ。黄色いドレスが俺を待ってる。

## 《バイロン・カートライト宛てのメール》

研究所B1 カンファレンスルーム

【1ページ目】

差出人:ウィリアム・バーキン
件名:【重要】セキュリティ強化の実施

本文:NESTはいつから産業スパイの巣になった?
先月は3人、今月は4人だ。わかっているだけで。
セキュリティを強化しろ、カートライト。
君は前任者のようになりたくないだろう?

【2ページ目】

それから、本日よりウェストエリアの立ち入りを
制限する。
本社から"G"に関する情報開示要請を受けても
無視しろ。どうせ奴らにはなにもできない。

【3ページ目】

差出人:自動送信メール
件名:【警告】不正な操作が実行されました

本文:イーストエリアにおいて、権限を保持しない
職員による枯死剤の散布が実行されました。

04:51AM Wayne Li

## 《ウェイン・リーの手記》

研究所B1 仮眠室

【1ページ目】

いやだ。血の海だ。どこもかしこも。
なにかが起きてる。わからない。
みんな死んだ。死んだ!
撃ったのは黒ずくめの。あれはU.S.S.だ。
本社ご自慢の保安部隊。どうして。
彼らは俺たちを守ってくれるはずの。
白い脳漿が、真っ赤な血だまりを泳いでる。嘘だ。

【2ページ目】

いやだ。僕はいやだ。みんな僕を天才だって言った。
こんなところで死ぬはずがない。僕は誰より賢い。
成績はいつも一番だった。いつか見返してやれた。
あいつらを見返すんだ。ノーベル賞をとるんだ。
ぼくはヒーローだ。ぼくはてんさいですよ、かみさま。
ぼくはしなない。
ぼくは

## 《ウィリアム・バーキン宛てのメール》

研究所B1 生体実験室

【1ページ目】

差出人:ジェーン・ドイル
件名:"G"の研究中止について

本文:我々アンブレラは地下研究所NESTにおける
"G"研究開発の中止を決定しました。
今期をもって、"G"研究開発費は打ち切られ、
ウィリアム・バーキン所長は解任されます。

Chapter 4

DATA | ファイルデータ

**《ウィリアム・バーキン宛てのメール》**

【2ページ目】
差出人:B・E
件名:(なし)

本文:連絡をありがとう、バーキン博士。
君の「進化する生物兵器」には、上の連中も
興味を持っている。
研究費の件は安心してくれていい。
ウチの"会社"は合衆国で一番の金持ちだからね。

【3ページ目】
差出人:リヒャルト・ケスラー
件名:おめでとう

本文:聞いたよ。"G"が実用段階寸前だそうだな。
不思議なのは、君がなぜそれを我々アンブレラ本社
研究室に伝えなかったのかってことだが……まあいい。
さて、そろそろ研究データを渡してくれないか?
大丈夫、君の"G"は私が必ず完成させてやる。

【4ページ目】
差出人:ジェーン・ドイル
件名:勧告

本文:あなたにはアンブレラに対する
重大な背信行為の疑いが持たれています。
あなたが社の財産である"G"を私物化し、
秘密裏に合衆国軍部と接触していたことは明らかです。
24時間以内に、査問委員会の招集に応じてください。

**《研究記録》**
研究所B1 P-4レベル実験室

【1ページ目】
生体における胚の成長過程観察(被験体番号449)

"G"胚が被験体に着生直後、被験体の胸部から腹部を
50cmに渡り切開。目視での観察を開始した。
医療チームの協力のもと、被験体の意識レベルは
常に0(意識清明)~I-2を保持。
被験体の意識レベルが低下した時点で、これ以上の
観察は無意味と判断。被験体を処分。

【2ページ目】
繁殖速度観察(被験体番号501)

被験体501にG-ウィルスを投与。
G生物化した501を30名の被験体群に引き合わせる。
2時間36分後、1名を除く全ての被験体に
胚を植え付けたことを確認。全被験体を処分。
(1名は実験中に精神の均衡を失い自殺)

【3ページ目】
t-ウィルス耐性実験(被験体番号628、639)

t-ウィルスへ微弱な耐性を示した被験体628に
G-ウィルスを投与。
深い親交のあった639を引き合わせる。
628は抵抗するそぶりを見せたものの、24分後に
胚の植え付け完了。t-ウィルスへの耐性はG-ウィルスの
もたらす知能低下を防ぐことはできないと思われる。

**《任命書》**
レオン編:ゲームスタート時に取得

【1ページ目】
1998/9/18

レオン・S・ケネディ巡査

ラクーンシティ警察署を代表し、
所定の訓練完了にお祝いを申し上げる。
優秀な成績を修めた君を心から歓迎する。

【2ページ目】
【着任日】9月25日(金)

研修は午前8時開始だ。
君と共に働ける日を楽しみにしている。

ラクーンシティ警察署長
ブライアン・アイアンズ

**《友人からの手紙》**
クレア編:ゲームスタート時に取得

【1ページ目】
クレアへ

第一に、手紙をありがとう。
第二に、あんたに言いたいことはひとつだけよ。

バイクで一人旅ですって!?
お兄さんに会うために!?
絶対にやめなさい!

【2ページ目】
あんたがお兄さんを大切に思ってるのは知ってるわ。
1ヶ月も連絡が取れなくて、不安になるのもわかる。

でもね、あんたはまだ十代で、学生で、女の子。
そして、この国には変態とクズがうじゃうじゃいる。
女の一人旅がどれだけ危険かわかるでしょ?

【3ページ目】
……って、止めても、どうせ聞かないんでしょ?
いいわよ。わかってる。
なら、せめてラクーンシティについたら電話して。

それから、あんたを心から心配してる友達が
ここにいるってことを忘れないでよね!

あんたの親友より!!

【4ページ目】
P.S.
お兄さん――クリス・レッドフィールドには、
妹に銃や格闘技を教え込んだことを
死ぬほど反省してほしいわね。
あんた、ちょっと自信過剰よ?





# COSTUME VARIATION

レオン、クレア、エイダ、シェリーの、有料コンテンツなどで入手できるものを含む、すべてのコスチュームバリエーションを紹介する。

## LEON コスチュームバリエーション

「NORMAL SET」と「ALTERNATIVE SET」はレコード報酬で個別変更が可能になる。



POLICE
「NORMAL SET」



POLICE(ケガ)
「NORMAL SET」



CASUAL
「NORMAL SET」



CLASSIC POLICE
「ALTERNATIVE SET」



CLASSIC POLICE(ケガ)
「ALTERNATIVE SET」



ARKLAY SHERIFF
「Extra DLC Pack」ほか
有料コンテンツで開放



NOIR
「Extra DLC Pack」ほか
有料コンテンツで開放



'98
オリジナルデザインプレイステーションストアカード特典 ※

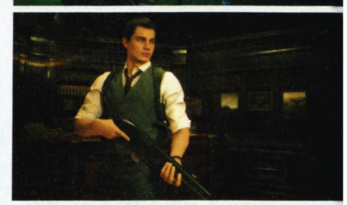
※:2019年3月22日以降、無償配信予定













## CLAIRE コスチューム バリエーション

「NORMAL SET」と「ALTERNATIVE SET」はレコード報酬で個別変更が可能になる。



JACKET
「NORMAL SET」



TANK TOP
「NORMAL SET」



CLASSIC JACKET
「NORMAL SET」



CLASSIC TANK TOP
「ALTERNATIVE SET」



MILITARY
「Extra DLC Pack」ほか
有料コンテンツで開放



ELZA WALKER
「Extra DLC Pack」で開放



NOIR
「Extra DLC Pack」ほか
有料コンテンツで開放



'98
オリジナルデザインプレイステーションストアカード特典 ※













※:2019年3月22日以降、無償配信予定





## ADA コスチューム バリエーション

エイダはコスチューム変更できない



DRESS



COAT

## SHERRY コスチューム バリエーション

クレアのセット変更に応じて自動的に変更される。



SCHOOL UNIFORM
「NORMAL SET」



JACKET
「NORMAL SET」



CLASSIC SCHOOL UNIFORM
「ALTERNATIVE SET」



CLASSIC JACKET
「ALTERNATIVE SET」

# BIOHAZARD RE:2
## OFFICIAL COMPLETE GUIDE
## バイオハザード RE:2 公式コンプリートガイド

2019年2月21日　初版発行

編集　電撃ゲーム書籍編集部

STAFF

Director　電撃ゲーム書籍編集部（片井美樹雄）
Editor＆Writer　片岡道明／鈴木利宗／柴野洋吏
Designer　船場俊久
Cover Designer　K Plus artworks有限会社（小林博明）
Producer　電撃ゲーム書籍編集部（松本 剛）
Coordinator　電撃PlayStation編集部（西岡美道）
Special Thanks　株式会社カプコン

発行者　青柳昌行
発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
0570-06-4008（ナビダイヤル）
印刷所　大日本印刷株式会社
装丁　K Plus artworks有限会社（小林博明）



Printed in Japan
ISBN978-4-04-912320-3 C0076